TOMB RAIDER 4 NOWE SCREENY I INFO

PlayStation ⊕ Nintendo 64 ⊕ Dreamcast ⊕ GameBoy

neo PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 LISTOPAD 1999 (11/99) CENA 4,90 ZŁ

15

GORĄCE RECENZJE
Carmageddon, Quake 2
Rainbow Six, NHL 2000,
Gauntlet Legends, Kingsley
ISS PRO Evolution, 40 Winks
Xena, Demolition Racer

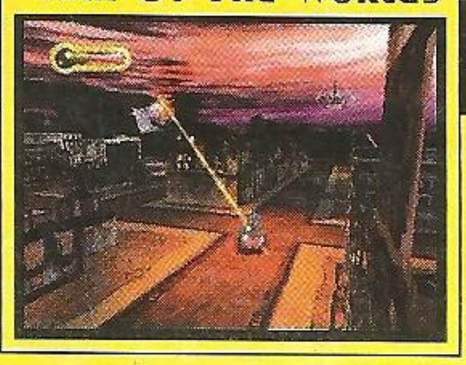
PORADNIKI I OPISY
Soul of the Samurai, X-Files
Tony Hawk's Skateboarding

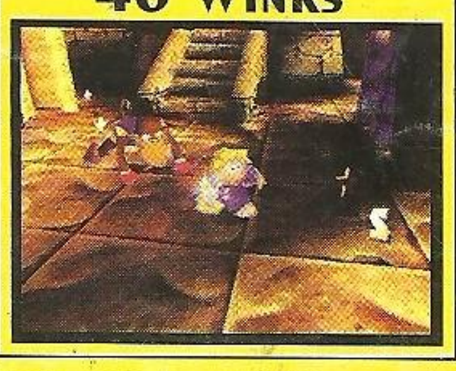
RECENZJA I OPIS PRZEJŚCIA
Resident Evil 3

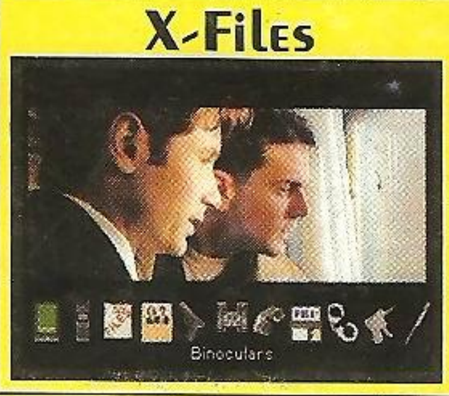
BYLIŚMY TAM!
PlayStation 2 na TOKYO GAME SHOW

PLUS!
Aironauts
WCW Mayhem
Jet Moto 3
South Park
Gallop Racer
Carmageddon
Tonic Trouble
Hybrid Heaven
i inne...

Iss Pro Evolution


War Of The Worlds


40 Winks



X-Files

Independent Press
11
9 771505 820998
KONSOLETO NASZA RELIGIA

PRZESTAŃ SIĘ BAWIĆ

ZACZNIJ GRAĆ

Pierwsza na świecie 16-bitowa gra przenośna z kolorowym wyświetlaczem. Jedyna, która umożliwia granie przez 40 godzin na dwóch bateriach AA (2x dłużej niż konkurencja), 146 kolorów wyświetlanych jednocześnie z palety 4096 (2x więcej niż konkurencja). Jak do tego dodamy: sześć wyjątkowych kolorów obudowy, małą wagę, rewelacyjny kontroler, możliwość zapisu stanu gier, kalendarz, horoskop, współpracę z konsolą Dreamcast, niepowtarzalny panteon postaci i gier,

zrozumiesz

że prawdziwa gra to tylko z

NEOGEO POCKET™ COLOR™

Pamiętaj, więcej mocy, więcej kolorów, więcej grania i miodność bez granic za taką samą kasę, jak nie mniejszą!

SNK®

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski: P.H.U. Lanser, ul. Skrzydlata 1a 82-300 Elbląg tel. 055 233-59-44 fax 055 233-93-65
lanser@softel.elblag.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA HURTOWA I DETALICZNA

SOFTBOX

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (022) 636 90 24

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji o pełnej ofercie udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy

BSOFTBOX

NINTENDO 64 · PlayStation · PC CD-ROM · Dreamcast

SONY PLAYSTATION

199zł
THE X FILES

209zł
PHANTOM MENACE

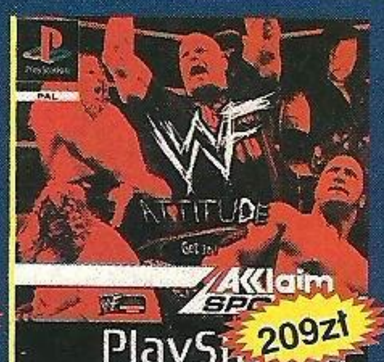
199zł
CARMAGEDDON

199zł
MULAN

199zł
QUAKE II

199zł
DESTREGA

199zł
KINGSLEY'S

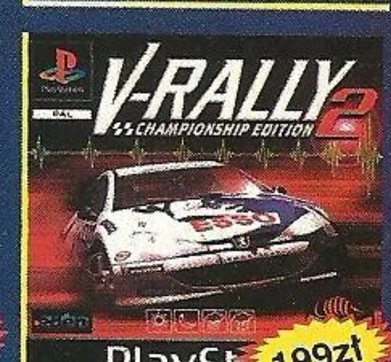


209zł
WWF ATITUDE

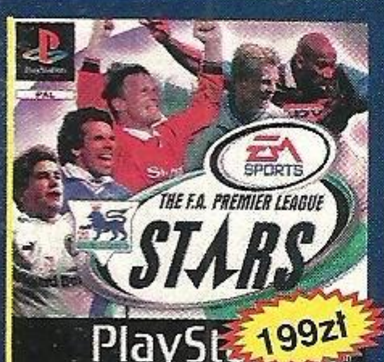
199zł
SILENT HILL

199zł
SYPHON FILTER

199zł
SOUL REAVER

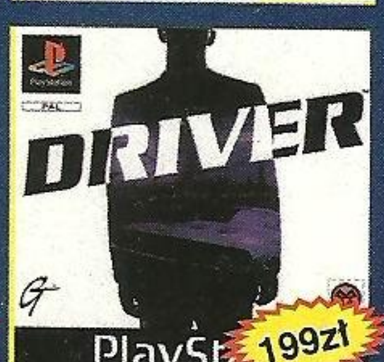


199zł
V-RALLY 2



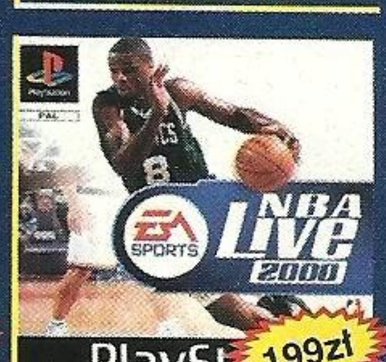
199zł
PREMIER LEAGUE

209zł
FINAL FANTASY VIII

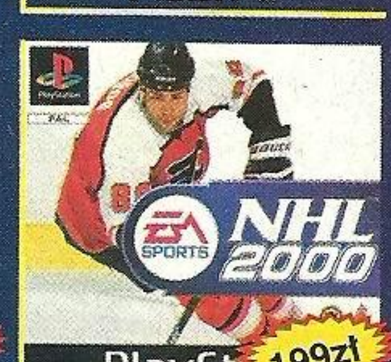


199zł
DRIVER

209zł
FIFA 2000



199zł
NBA LIVE 2000

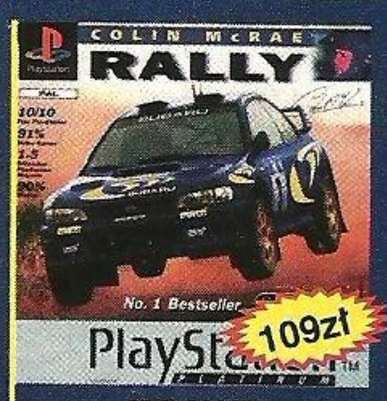


199zł
NHL 2000

109zł
RESIDENT EVIL 2

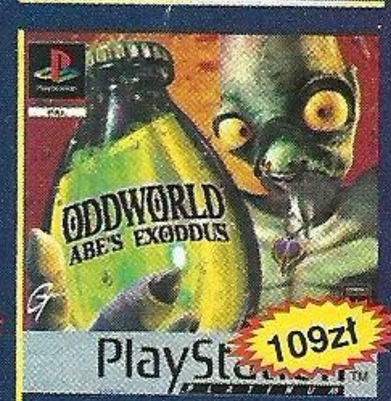
99zł
TEKKEN 3

109zł
RED ALERT



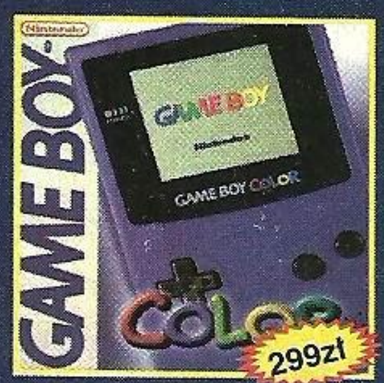
109zł
V-RALLY

109zł
FINAL FANTASY VII

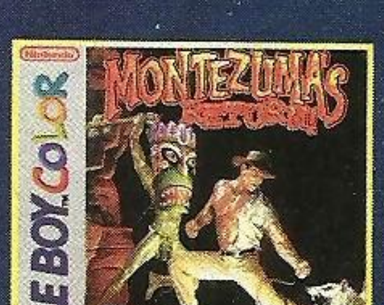


109zł
EXODUS

GAME BOY COLOR

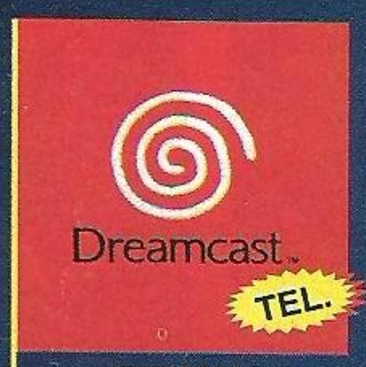


299zł



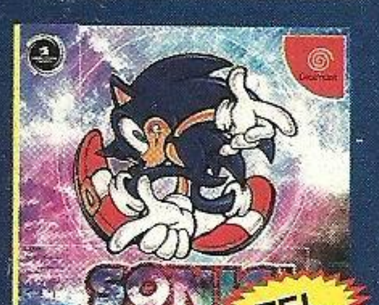
99zł

DREAMCAST



TEL.
KONSOLA

TEL.
SEGA RALLY 2

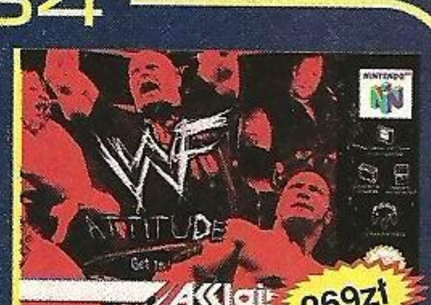


TEL.
SONIC ADVENTURE

TEL.
VIRTUA FIGHTER 3TH

N 64

269zł
QUAKE II



269zł
WWF ATITUDE

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA NA N64 - ETUI NA KARTĘ PAMIĘCI I GRĘ GRATIS !
KONSOLA PSX + GRA JEDYNE 599zł

NEO PLUS

nr 15 listopad
(11/99)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Dominik Kruk
Miłosz
Tomek Rejdych
Bogdan Wiciński

Artwork
Grzegorz Wojciechowski

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 838 38 39
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Greetings and Fucks:
Greetz: Monika i Agnieszka. Pennywise i cały skatepunk tego świata.
Fucks: żałośni Xeroboye i wazeliniarze stamtąd, gościu dzwoniący do nas z pytaniami czy przerabiamy konsole i dyrektor Borkowski (see ya in court muthaf...)

Back from Tokyo

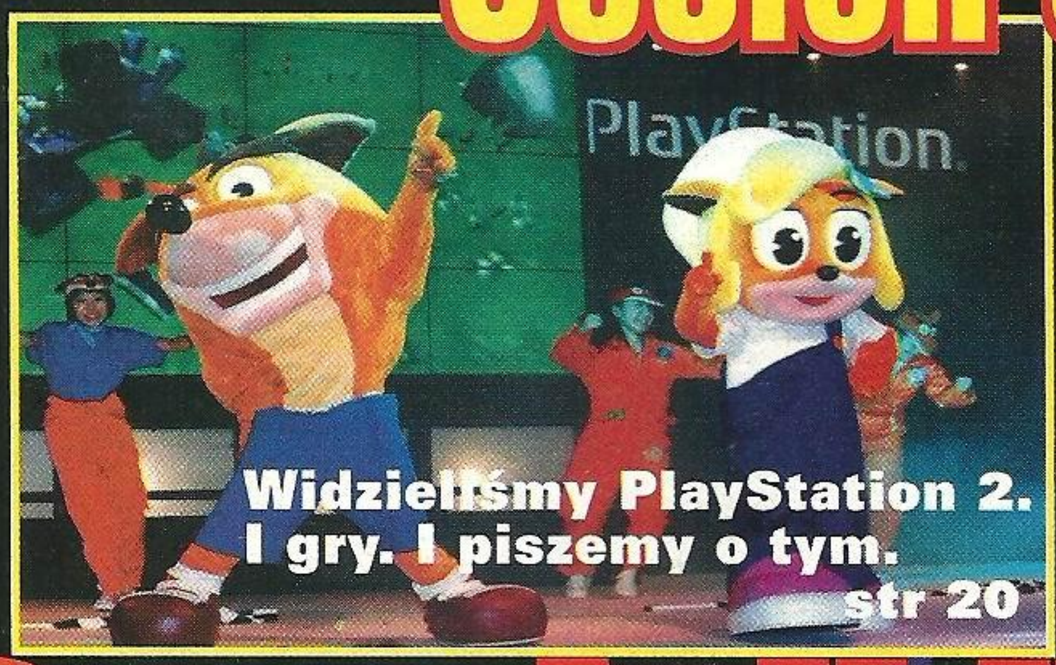
Japońska "Restauracja inna niż wszystkie" nie różni się praktyycznie niczym od tej, kttórą mamy na miejscu. Różnią się może trochę potrawy i ludzie palą tam papierosy... O tym jednak nie przeczytacie w relacji z naszej wyprawy do Japonii na jesienną edycję Tokyo Game Show, gdzie ujrzeliśmy w akcji 14 pierwszych gier na PlayStation 2. Stamtąd też przywieźliśmy jeszcze ciepłą kopię gry RESIDENT EVIL 3, którą poddajemy drobiazgowej analizie na łamach pisma. Także Dreamcast wylądował w końcu w Europie - o grach, które wspomagają premierę konsoli pisaliśmy już nie jeden raz - uznaliśmy więc,że należy im tylko wystawić cenzurki. Mamy tony nowosci na PSX'a i N64, mamy nową kasetę video z PlayStation 2 i wreszcie wydrukowano nasze Konsolowe Kompendium 2 (przepraszamy za mały poślizg...). I tym optymistycznym akcentem zapraszam do lektury numeru.

Gulash

RESIDENT EVIL 3

Wielki , zły i brzydki Nemesis kontra Jill Valentine **str 32**

TOKYO GAME SHOW Jesień 99

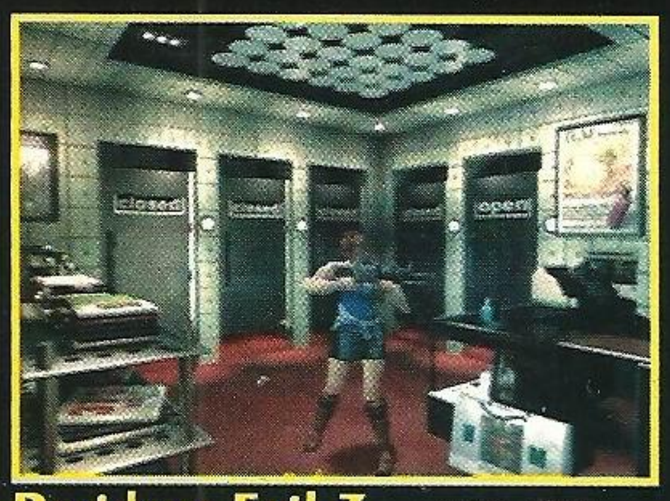


Widzieliśmy PlayStation 2. I gry. I piszemy o tym. **str 20**

Poradniki!

...do najlepszych gier tego miesiąca:
RESIDENT EVIL 3, SOUL OF THE SAMURAI, X-FILES, TONY HAWK'S SKATEBOARDING

początek str 62

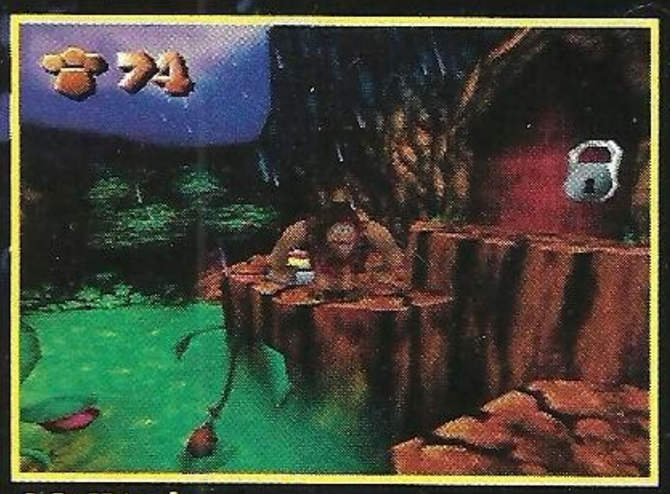


Resident Evil 3 - str 32
Banan (a kto inny?) rozpływa się nad najnowszą produkcją Capcom. Czy Shinji Mikami tym razem nie zawiódł?

Iss Pro Evolution - str 37
Wicik twierdzi, że najnowsze dzieło Konami to najlepsza piłka nożna jaką stworzył człowiek.

Quake 2 - str 35
Gulash oko w oko z konwersją jednej z najbardziej oczekiwanych gier na PlayStation. Czy sprostała wymaganiom?

X-Files - str 52
Grabarz i Bubbles zgłębiają równoległy świat pełen zagadek, ufoków, abdukcji, porwań, zniknięć i Archiwum X.



40 Winks - str 51
Według słów Brata oto pierwszy kandydat do miana platformera roku na PSX'a. Sprawdźcie to sami...

news

NEWS 06
DREAMCAST W EUROPIE 06

zapowiedzi

TOMB RAIDER 4 28

recenzje

40 WINKS 51
AIRONAUTS 50
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 59
CARMAGEDDON 50
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 47
DEMOLITION RACER 47
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 38
GALERIANS 57
GALLOP RACER 34
GAUNTLET LEGENDS 55
HOT WHEELS TURBO RACING 48
HYBRID HEAVEN 56
ISS PRO EVOLUTION 37
JET MOTO 3 48
KINGSLEY'S ADVENTURES 53
MICHAEL OWEN WLS 2000 38
MONSTER RANCHER 2 34
MULAN 52
NASCAR 2000 48
NHL 2000 36
NHL FACEOFF 2000 38
SOUTH PARK 52
TONIC TROUBLE 56
QUAKE 2 35
RAINBOW SIX 59
RAT ATTACK 52
RESIDENT EVIL 3 32
WAR OF THE WORLDS 54
WCW MAYHEM 49
XENA - WARRIOR PRINCESS 55
X-FILES 58

help!

RESIDENT EVIL 3 62
SOUL OF THE SAMURAI 65
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 68
X-FILES 66
TIPS & TRICKS 72

redakcja

ARCADIA 74
ARCHIWALIA 78
FAQ 79
POCKET 60
HARD STUPH 82
N(E)O COMMENTS 75
PRENUMERATA 77
RPGAMER 75

Trash Station no. 5

NEWS

EuroDECE

Dreamcast w Europie

Agresywna kammpania promocyjna Sega of Europe

Piętnastego października było już wiadomo. Pierwszego dnia sprzedaży 100,000 Dreamcastów trafiło do rąk spragnionych właścicieli w całej Europie. Nie ma się więc co dziwić komentarzowi Jeana Francois Cecillona:"Branża nigdy jeszcze nie była świadkiem tak entuzjastycznego powitania nowej konsoli do gier video.". I ma rację. W sumie pierwszego dnia sprzedała się 1/3 wszystkich dostarczonych do sklepów konsol (Sega puściła ich 350,000).

Poniżej lista sporządzona po pierwszym dniu sprzedaży przez sieć sklepów Electronic Boutique, prowadzącej także sprzedaż na podstawie preorderów. Oto lista najlepiej sprzedających się pierwszego dnia gier:

1. SONIC ADVENTURE
2. SEGA RALLY 2
3. READY 2 RUMBLE
4. POWER STONE
5. TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
6. TRICKSTYLE
7. VIRTUA FIGHTER 3tb
8. BLUE STINGER
9. MONACO GP
10. DYNAMITE COP

Zadowolony z wyników sprzedaży pierwszego dnia JF Cecillon przesunął oczekiwaną datę, na którą przypadać powinien moment,w którym sprzedaż Dreamcasta w Europie przekroczy magiczną barierę miliona egzemplarzy. Sądzi on, że moment ten powinien nadejść już w maju przyszłego roku.

No dobrze. Ale czym raczy nas nasz opatrzony sympatycznym, niebieskim makaronem Dreamcast? Generalnie - standard. Poza walorami estetycznymi (niebieskie pudełko z napisami w językach niemieckim, angielskim, francuskim i hiszpańskim - zdziwienie - a gdzie polski i rosyjski) - wszystko po staremu. No jakimś plusem są instrukcje wydane w nieco bardziej konkretnym języku. Oprócz konsoli, w pudełku znajduje się płytka z demami. Można wypróbować m.in. TRICKSTYLE, INCOMING i MONACO GRAND PRIX oraz obejrzeć niegrywalne demka RED DOG oraz VIRTUA FIGHTER 3tb. Oprócz tego w pudełku znajduje się klucz do okna na świat... Ale nie mieliśmy jeszcze okazji pobawić się Internetem, więc relację z obcowania z tym radosnym medium zamieścimy po wnikliwym się z nim zapoznaniu. W przyszłym miesiącu. W każdym razie w pudełku znajduje się kabelek służący do połączenia konsoli z gniazdkiem telefonicznym, trzy przejściówki (na Anglię, Niemcy i Francję) i płytka z programem. Wlęcej za miesiąc.

Na osobny rozdział zasługują gry i ich opakowania. Wyraźnie widać, że ktoś bardzo starał się zrobić efektowne pudełka. O klasę przewyższają, pod względem estetycznym, te, z którymi siłują się nasi żółci bracia. Niestety - nie są zbyt funkcjonalne. W zasadzie każdy kto wpadał do nas sprawdzić nowego Dreamcasta miał spore kłopoty z otwarciem nowych pudełek. One wyglądają tak ładnie, że człowiek boi się mocniej pociągnąć, a niestety jest to konieczne ponieważ mają tendencję do zacinania się. No i raczej niełatwo będzie wymienić takie pudełko jeżeli przypadkiem spadnie wam na nie kaktus z parapetu, zje je kot lub w szale przez okno wyrzuci je tata.

Sega dość dziwnie zachowała się także jeśli chodzi o kabelek wizyjny dołączenia konsoli z telewizorem. Zamiast standardowych i oczekiwanych przez nas kabli chinch i przejściówki na eurozłącze dostajemy kabel RF służący do podłączenia konsoli z TV przez złącze antenowe. Dzięki temu firma zapewniła, że konsolę można będzie podłączyć do każdego telewizora jaki wyprodukował człowiek, nie zapewniła jednak wymagającym graczom obrazu o lepszej jakości. Aby taki uzyskać, trzeba będzie kupić sobie osobny kabelek.

Co dalej? Pierwszą rzeczą jaka rzuca się w oczy po odpaleniu gier - a szczególnie VIRTUA FIGHTER 3tb jest ilość klatek na sekundę. Mniejsza, jak na nasz dziadowski PAL przystało. No może nie od razu dziadowski, ale z całą pewnością wolniejszy. Co ciekawe, część gier (np. R2R) ma możliwość zmienienia częstotliwości odświeżania ekranu. Ale raz, że nie wszystkie gry ten tryb mają, i dwa - nie wszystkie telewizory go pociągną (trzeba mieć te 60 hZ).

Konsola pojawiła się już w Polsce, lecz jej cena przekroczyła nawet tę, którą prorokowaliśmy. Za Dreamcasta trzeba zapłacić obecnie 1450 złotych. Jedna gra kosztuje 250 zł, a karta pamięci ponad 100 zł. Po Świętach ceny powinny spaść. **n+**

X-BOX
KONIEC NIEWINNOŚCI?

Pomimo, że zapytani o to przedstawiciele Microsoftu zaprzeczają, informacje z dobrych źródeł (w tym także od ludzi z Segi!) donoszą coś zupełnie innego. "Okienkowa" firma właśnie pracuje nad projektem nowej... Konsoli do gier. Umownie nazywanej X-Box lub też Mariner.
Wiadomo jest, że urządzenie ma pojawić się mniej więcej w momencie, kiedy na rynek trafią PlayStation 2 oraz Dolphin. Przyczyną tak zupełnie niespodziewanego posunięcia ze strony Microsoftu ma być podobno obawa przed całkowitą dominacją branży rozrywkowej przez rewolucyjne urządzenia, jakimi będą nadchodzące konsole nowej generacji.
Na razie konsola jest w fazie bardzo wczesnych prac, ale już mówi się o wykorzystaniu procesora Intela 500 jako serca konsoli (Celeron lub Pentium) albo, co bardziej prawdopodobne - Athlona (eks K7) AMD, w połączeniu z nową technologią nVidia - NV10 lub Voodoo 3 3dfx-a. Co ciekawsze, podobno Microsoft ma zezwolić na pewną dowolność w dobieraniu komponentów. Czyli - podstawowe parametry konsoli mają zostać określone, ale już od użytkownika zależało będzie czy kupi np. wersję 3dfx-a czy też tę nVidii. (A potem rozszerzenie pamięci i nowy akcelerator co pół roku, hehe - Ban).
Uzupełnieniem pudełka zbudowanego głównie z komponentów, które na razie spokojnie siedzą sobie w PeCetach ma być czterogigowy twardy dysk. Do tego czytnik płyt CD oraz tych zapisanych w formacie DVD, możliwość bezpośredniego podłączenia zarówno do telewizora jak i monitora VGA oraz możliwości internetowe. Systemem operacyjnym konsoli ma być, uwaga, uwaga: zmodyfikowana wersja Windows 2000! Dobry Boże!
Najzabawniejsze jest jednak to, że powołujący się na wysoko postawione źródła w Sega of America ludzie, twierdzą że firma wie o tym, iż Microsoft pracuje nad nową platformą przeznaczoną tylko do gier. Co więcej - Sega uważa, że próba wypromowania nowej konsoli bazującej na systemie operacyjnym Windows (bo developers kity do DC bazują na tym właśnie systemie) może tylko zwiększyć liczbę gier, które później łatwo będzie na DeCeka konwertować. Tym bardziej, że już teraz konwersja gier PeCetowych na Dreamcasta jest lekka, łatwa i przyjemna.
A ma się stać jescze lżejsza, łatwiejsza i przyjemniejsza (opracowywane są nowe developers kity).
Zobaczymy jak długo Microsoft będzie trzymał język za zębami.
I co przyniosą najbliższe miesiące.
PS. Dzięki nowej konsoli, nazywanej też między innymi PC Juniorem, być może niebawem także i amatorom gier video bliższy stanie się termin "blue screen".

CZY Mr GATES MUSI MIEĆ WSZYSTKO!?

MATRIX na PSX2?!

Guru Hideo Kojima (twórca serii Metal Gear, drugi od lewej) prowadzi rozmowy ze scenarzystami i reżyserami kultowego filmu Matrix - braćmi Wachowski (pierwszy i drugi od prawej). Wiadomo, że platformą docelową ma być PS2, ale to na razie wszystko. Czy dowiemy się czym jest Matrix na PlayStation2?

PLAYSTATION 2 NEWS!

■ Szef Sony Entertainment Japan, Ken Kutaragi podzielił się z dziennikarzem Nikkei Industrial Daily swoją wizją zależności między twórcami, wydawcami i dystrybutorami gier na PlayStation 2. "Każdy utalentowany człowiek będzie mógł zostać designerem, ale liczba wydawców gier zmaleje do około tuzina. Za to dystrybutorów zdecydowanie przybędzie." Wg pana Kutaragi, twócy będą zajmować się opracowaniem treści gry i założeń, które wydawca przetworzy na komercyjny produkt, a ten z kolei zostanie sprzedany przez dystrybutorów. Oprócz gier, boss SCEI widzi możliwości w rozpowszechnianiu filmów i muzyki za pomocą sieci, co zapewne zrewolucjonizowałoby nasze życie. Kutaragi twierdzi, ze rozpowszechnianie muzyki przez Internet będzie bez problemu przebiegać już pod koniec tego roku. Big Boss obiecuje też banalnie prostą obsługę PS2 jako terminala służącego do zakupów. Padło też stwierdzenie, że PS2 będzie POPRAWNIE działać z KAŻDYM telewizorem, co biorąc pod uwagę niesamowite możliwości graficzne konsoli, zasługuje na pochwałę. Kutaragi odgraża się też, że nie będziemy już potrzebowali PC'tów do surfowania po sieci.

■ Z kolei jedna z ostatnich plotek mówi, że Sony nie bardzo wierzy w możliwości produkcyjne Toshiby i dlatego zleciła NEC'owi wyprodukowanie kości RAM do nowej konsoli. Jeśli uważnie śledzicie newsy w N+ to zapewne zauważyliście, że przed premierą każdej nowej konsoli, pojawia się masa plotek i pomówień, które w rzeczywistości nic wspólnego z prawdą nie mają. Poza tym nie ma nic nadzwyczajnego w zmianie producenta RAM'ów do PS2.

■ Skoro już o plotkach: vice-prezydent Sony, Phil Harrison zaprzeczył pogłoskom jakoby korporacja nie była w stanie wyprodukować zapowiadanego miliona konsol do 4 marca 2000. "1.2 miliarda dolarów zainwestowanych w umowę z Toshibą oraz innymi współpracownikami Sony jest gwarancją, że BĘDZIEMY w stanie sprostać wymogom rynku"- powiedział Harrison. Amerykańska i europejska premiera PS2 zapowiadana jest na jesień 2000.

■ Podczas Microprocessor Forum Conference, Ken Kutaragi i Phil Harrison demonstrowali Emotion Engine. Po demonstracji Kutaragi powiedział, że Sony planuje zaprezentować Emotion Engine 2 w 2002 roku, a EE3 w 2005. Druga wersja EE w założeniach ma liczyć 700 milionów polygonów na sekundę. Natychmiast posypały się sensacyjne informacje, a na internecie zawrzało - PlayStation 3 już w 2002 roku! Sony zwariowało! PSX 2 na dwa lata! Ale spokojnie. To tylko demonstracja nowego engine. A poza tym dosyć głupim posunięciem byłoby już w tej chwili ogłaszanie specyfikacji konsoli o wiele lepszej od tej, którą samemu ma się właśnie zamiar wyprodukować. Niewykluczone jednak, że EE 2 zostanie zaimplementowany do kolejnego modelu PSX-a 2, który pojawi się za jakieś trzy lata. Ale chyba nie byłoby to w smak właścicielom starszych konsol. I trochę za bardzo skojarzyło się z PeCetem.
A skoro o tym mowa... SCEI planuje wprowadzenie na rynek stacji roboczych wykorzystujących technologię PS2. Komputery takie mogłyby z doskonałym efektem pracować jako stacje graficzne w telewizji lub podczas realizacji filmów. - Fuzja konsoli z komputerem?

■ Ostatnio EA poruszało temat PS2 i podczas dyskusji padł tytuł ROAD RASH. Przedstawiciel EA powiedział, że następna wersja wyścigów będzie oferować około 2000-3000 polygonów przypadających na jednego zawodnika (razem z motorem). Wydaje się nam, że następnym RR zostanie wydany raczej tylko na PS2, bo w ostatniej części serii (na PSX) zawodnicy mieli po 300 polygonów...

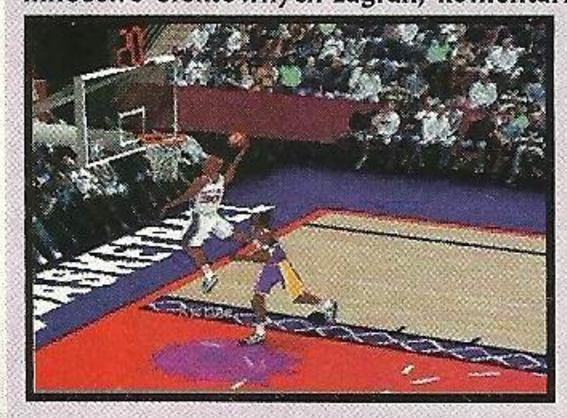
■ Doszły do nas kolejne wiadomości na temat nowego survival horroru firmowanego przez Capcom, a mianowicie ONIMUSHA THE DEMON WARRIOR. Gra ma zawierać m.in. około 2000 postaci, każda robiona techniką motion capture i zbiorowe sceny boju. Namco jest w fazie tworzenia nowej "podfirmy", która będzie skupiała się na robieniu gier RPG na PS2. Nowa firma ma nazywać się Monolith Soft i będzie składać się z ok. 50-60 zespołów developerskich. Kierownictwo obejmie były pracownik Square Hirohide Sugiura. Nie od dziś wiadomo, że Namco jest jednym z czołowych (o ile nie głównym) producentów gier na konsole, a zarzucenie rynku eRPeGami własnej produkcji z pewnością pomogłoby korporacji w osiągnięciu sukcesu. Nie bez znaczenia pozostaje fakt, że pan Sugiura posiada doświadczenie wyniesione z prac nad serią Final Fantasy.

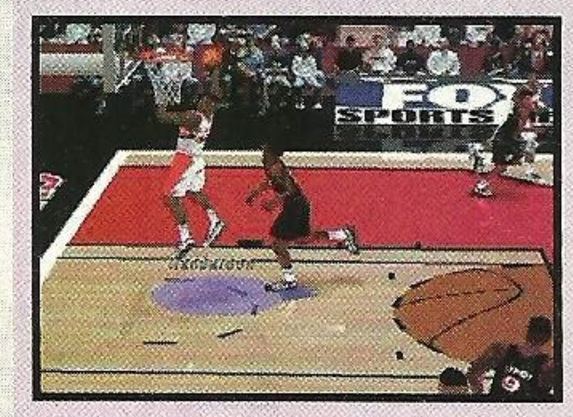
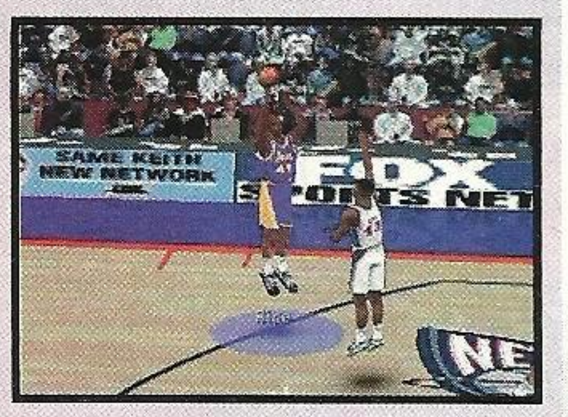
■ Pojawiło się kilka ciekawych informacji na temat zależności pomiędzy obydwoma konsolami Sony. Po odpaleniu gier ze starego Pleja na nowym, czytnik tego drugiego przestawi się na prędkość x2 czyli na taki, jaki jest w PSX-ie. Oprócz tego, analogo-we możliwości nowego pada Sony nie będą uruchamiane podczas aktywacji wyżej wymienionych gier. Czyli - będzie spisywał się jak zwykły Dual Shock. Zniknie więc możliwość analogowego odczytywania nacisku na poszczególne przyciski. Podobno nowy pad Sony będzie w stanie odróżnić ich aż 256 - od leciuteńkiego muśnięcia, aż do wgniecenia go w plastik pada. Niestety też, przynajmniej dla osób, które przywiązały się do swoich kart pamięci - nowa konsola Sony nie będzie współpracowała ze starymi kartami - nie będzie można zapisywać na nich stanów gier z PlayStation 2. Z kolei nowych, ośmiomegowych kart nie będzie można używać do zachowywania stanów gier ze starego PlayStation odtwarzanych na drugim PSX-ie. Tak, uważnie przeczytajcie to zdanie jeszcze raz. Pomostem okazuje się w tym wypadku Pocketstation, który będzie kompatybilny z obydwoma konsolami. Jednocześnie Sony ogłosiło, że nie rozpoczęto żadnych prac nad skonstruowaniem odpowiednika Pocketstation nowej generacji. A czy poprawie ulegnie grafika gier z PSX-a uruchamianych na PlayStation 2? Niestety, nie. To wciąż będą te same, tak samo wyglądające gry. Ale za to w jakiej konsoli... Z innych ciekawych szczegółów - po włączeniu PSX-a 2, konsola sama dostosuje się do trybu (PS lub PS2) w zależności od tego, jaka płyta znajduje się w czytniku. Po zabootowaniu konsoli nie będzie można zmienić trybu bez jej resetowania i ponownego uruchomienia. No i na koniec jeszcze jedna informacja na temat niekompatybilności - PSX 2 nie będzie współpracował z link cable. I chyba możecie już o nim zapomnieć.

FOX Sports

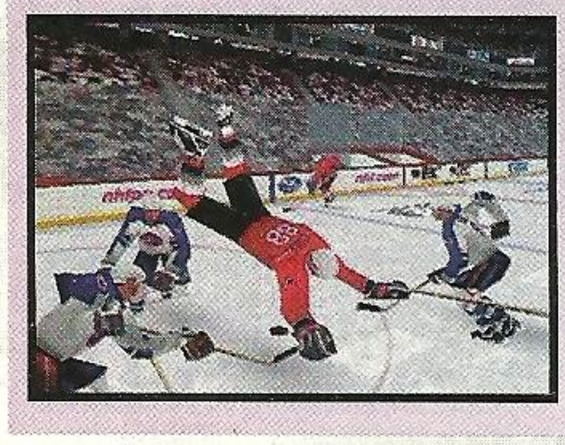
EA Sports niedługo będzie mieć coraz większą konkurencję jeśli chodzi o gatunek gier sportowych. Będąca częścią imperium 20th CENTURY FOX grupa FOX Sports szykuje się do wydania dwóch doskonale zapowiadających sięgier sportowych na PlayStation

NBA BASKETBALL 2000 w oczywisty sposób podąża ścieżkami wytyczonymi przez NBA LIVE 2000. Będą wszystkie 33 drużyny, mnóstwo efektownych zagrań, komentarze i statystyki.



NHL CHAMPIONSHIP 2000 będzie miał ciężkie zadanie chcąc pobić tegoroczną edycję hokeja EA Sports. Jednak przy bardziej realistycznym podejściu niż NHL 2000 część graczy może sięgnąć własnie po niego.



Dolphin Story

CO KRYJE W ZANADRZU NINTENDO?

W wywiadzie przeprowadzonym przez japoński magazyn Dengeki Nintendo 64, Shigeru Miyamoto wyznał, że ANI JEDNA gra nie jest jeszcze w fazie produkcji. "Na razie są to projekty i przygotowania" powiedział Miyamoto. Mistrz twierdzi, że jeśli przygotowania zostaną zakończone, czas potrzebny na zrobienie gry wyniesie mniej niż 12 miesięcy. Patrząc na tytuły pokroju Zelda Gaiden nie chce się w to wierzyć. Przypomnę, że przypuszcza się (bo oficjalnych informacji nie udzielono), że Dolphin wystartuje na Jesieni 2000.

Od niedawna wiadomo, że Dolphin używać będzie technologii kompresji obrazu stworzonej przez inżynierów z S3. Dzięki nowej metodzie kompresji obrazu developerzy będą w stanie uniknąć drażniącego i przesadzonego rozmywania, efektu pikselozy oraz używania tych samych tekstur do znudzenia. S3 obiecuje też jakość obrazu praktycznie nie do odrózróżnienia od rzeczywistości. W założeniach nowa metoda potrafi kompresować obraz w skali 1:6 bez utraty jakości oryginału, co oznacza, że większe tekstury będą zajmowały mniej pamięci konsoli, co zdecydowanie wpłynie na jakość grafiki. Nie bez znaczenia pozostaje też fakt, że S3TC (tak nazywa się ta technika kompresji) będzie zaimplementowane bezpośrednio w chipie graficznym ArtX.

Dowiedzieliśmy się, że Dolphin po raz pierwszy zostanie zaprezentowany publiczności podczas Nintendo Spaceworld w Sierpniu 2000.

Pierwotnie, nowa konsola Nintendo miała być pokazana na E3. Mimo to Nintendo of America zarzeka się, że Dolphin trafi do sprzedaży w zimie 2000.

■ DEVELOPER: SONY ■ PLATFORMA: PSX

ALUNDRA 2

Pierwsza Alundra była typowym action-rpg z równie typową grafiką 2D. Druga część gry nadal posiada charakterystyczną kreskówkową grafikę, lecz przeniesioną w trzeci wymiar. Japońska premiera została ustalona na 16 Listopada, a o amerykańskiej (a tym bardziej europejskiej) nic nie wiadomo. Graliśmy przez chwilę w demo przywiezione z TGS'U lecz z uwagi na zniewalającą ilosć krzaków musieliśmy odpuścić. Mamy za to screeny...

NEWSFLASH!

■ Japoński dziennik Nihon Keizai Shimbun podaje, że szef Sony - Ken Kutaragi. rozpoczął wstępne rozmowy z wieloma poważnymi reżyserami filmowymi (włączając George'a Lucasa) w sprawie wykorzystywania PS2 jako odbiornika telewizji kablowej (lub internetowej). Marzeniem pana Kutaragi jest kino, w którym film odtwarzany jest on-line za pomocą Playstation 2. Ciekawe...

■ Dla odmiany oferta pracy. Jeśli uważasz się za niezłego programistę lub grafika 3D i chcesz brać udział w tworzeniu historii nic prostszego - Namco poszukuje pracowników do amerykańskiego oddziału w San Jose. Jeśli czujecie się na siłach piszcie na adres lstannar@namco.com.

■ SNK pracuje nad swoją nową przenośną (!!) konsolą. 32 bitowe Neo Geo ma być godnym przeciwnikiem dla Game Boy'a Advance - nowego projektu Nintendo. Nowa konsolka ma zostać zaprezentowana na E3, a tymczasem 15 października miała odbyć się europejska premiera Neo Geo Pocket.

■ Square oświadczyło, że pierwszy tytuł z serii Final Fantasy na PS2 będzie w pełni kompatybilny z możliwościami sieciowymi nowej maszyny. Miejmy nadzieję, że będzie to tylko ściąganie nowych broni i umiejętności z Internetu, bo w przeciwnym wypadku wielu graczy (szczególnie polskich) nie będzie po prostu stać na spędzenie kilkudziesięciu godzin w sieci...

■ Premiera gry bazowanej na nieznanym całkowicie w Polsce komiksie pt. "Danger Girl" została przesunięta na rok 2000. THQ musi ponoć jeszcze popracować nad tym tytułem, w którym przejmujemy kontrolę nad trójką kobiet - szpiegów infiltrujących złą organizację Hammer. Ciężko powiedzieć coś o tym produkcie poza tym, że ma to być TPP...

■ Jeżeli śledzicie uważnie listy przebojów, to mogliście ostatnio zauważyć nowy teledysk jednego z potomków Wilhelma Tella, w video naśladującym grę kompterową. A przynajmniej to, co reżyser za grę uznał. Mam nadzieję, że żaden z programistów nie uderzy do DJa Bobo w sprawie nakręcenie soundtracku do gry...

■ Jak zapewne wiecie, premiera PERFECT DARK została przesunięta na rok 2000, a dokładniej na kwiecień. Mamy nadzieję, że jest to już ostateczna data premiery tej niesamowicie zapowiadającej się gry.

■ Internet nawiedziły plotki mówiące o rzekomym pojawieniu się DAIKATANY - nowego shootera FPP autorstwa Johna Romero (współtwórcy Quake'a) -na Pana Kolorowego przed premierą wersji PC. Jest to oczywiście nieprawda. Tymczasem widzieliśmy tę grę w wersji na Nintendo 64 podczas specjalnego pokazu na ECTS i... zapowiada się kupa roku. Poważnie.

DEC'EM

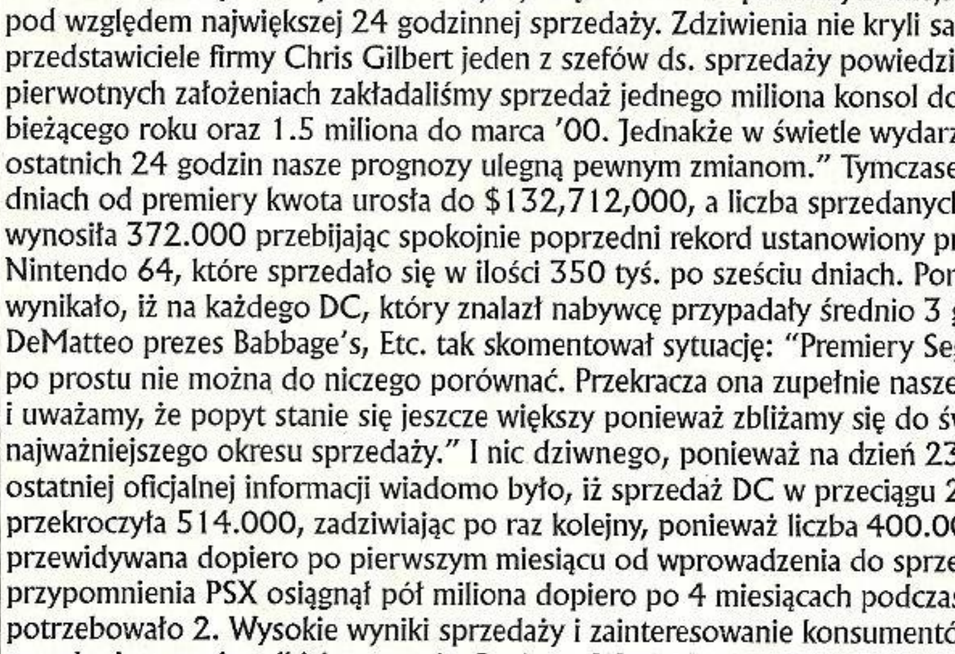
ORiGiN'ALNE INFO

NAJŚWIEŻSZE DREAMCASTOWE NEWSY ZEBRANE PRZEZ ORIGINA!

Zgodnie z wyznaczoną i długo oczekiwaną datą - 9 września miała miejsce amerykańska premiera Segi Dreamcast. Tak jak w przypadku Japonii, gorączka rozpoczęła się już od godzin wieczornych uprzedniego dnia gdy pod sklepami sieci: Funcoland, Electronics Boutique, Software Etc., Toys 'R Us, Kay Bee Toys, Babbages i wielu innych pojawiły się pierwsze osoby oczekujące otwarcia. Niemniej jednak, ze względu na ścisłą klauzulę, pierwsze konsole mogły być sprzedane dopiero po północy czyli dokładnie w pierwszych minutach 9 września. Opierając się na oficjalnych danych wiadomo było, iż tego dnia do sprzedaży w całych Stanach trafi około 400 - 450 tyś. konsol wraz z peryferiami oraz 18-oma startowymi tytułami. Tym samym liczba ta tylko nieznacznie przewyższała dane o preorder'ach oraz szerokie zainteresowanie ze strony graczy. Dodatkowo aby podgrzać atmosferę, SOA zorganizowała specjalne imprezy w San Jose, Minneapolis, Atlanta, Las Vegas i Toronto. I tak, oprócz oczekiwanej konsoli i gier przybyli mogli spotkać sporo znanych osobistości, poczynając od gwiazd ligi NFL, poprzez ich urocze Cheer Leaders, ex gwiazę WWF Renę Mero, Mini Me z drugiego "Austina Powersa", Donnę D'Errico z serialu "Baywatch", a na szefach SOA kończąc.

Po północy DC mania rozpoczęła się w Stanach na dobre. "Entuzjazm i zainteresowanie klientów jest wprost niebywałe. Przez wszystkie lata spędzone w tym biznesie nigdy nie widziałem takiego szaleństwa jakie towarzyszyło tego ranka Dreamcastowi." - powiedział James Mackenzie, manager Kay Bee Toys. Zgodnie z pierwotnymi założeniami SOA nastawiała się na sprzedaż około 150 tyś. konsol. James Regan, Director of Business Development w SOA powiedział między innymi: "Potrzebujemy w tym celu zrealizować połowę naszych preorder'ów bez dodatkowych peryferiów czy gier. Myślę, że będziemy w stanie to zrobić." Tymczasem już po pierwszych 13 godzinach okazało się, iż 705 sklepów sieci Toys 'R Us świeci już pustkami. Michael Goldstein, jeden z szefów powiedział: "Wiedzieliśmy, że DC będzie sprzedawał się fenomenalnie, a nasi klienci tylko nas w tym upewnili. [..] Nie ulega wątpliwości, że w tegoroczne święta będzie to gorący produkt. Klienci, którzy chcą mieć pewność, że dostaną DC powinni zrobić swoje świąteczne zakupy znacznie wcześniej." Nieco później przedstawiciele Electronics Boutique w specjalnym oświadczeniu poinformowali, iż premiera DC zaowocowała największymi wynikami jednodniowej sprzedaży w ciągu ich 22 letniej historii, zarówno w sklepach jak i przez Internet i obecnie wyprzedali wszystkie DC jakie dostarczyła im SOA.

Ostatecznie po podsumowaniu wyników pierwszego dnia sprzedaży okazało się, iż Sega zarobiła kwotę $97,904,618.09 totalnie przebijając wyniki kasowe tegorocznego hitu "Star Wars: The Phantom Menace", który pierwszego dnia zarobił $28 milionów. Tym samym SOA znajduje się obecnie na pierwszym miejscu w historii pod względem największej 24 godzinnej sprzedaży. Zdziwienia nie kryli sami przedstawiciele firmy Chris Gilbert jeden z szefów ds. sprzedaży powiedział: "W pierwotnych założeniach zakładaliśmy sprzedaż jednego miliona konsol do końca bieżącego roku oraz 1.5 miliona do marca '00. Jednakże w świetle wydarzeń z ostatnich 24 godzin nasze prognozy ulegną pewnym zmianom." Tymczasem po 4 dniach od premiery kwota urosła do $132,712,000, a liczba sprzedanych konsol wynosiła 372.000 przebijając spokojnie poprzedni rekord ustanowiony przez Nintendo 64, które sprzedało się w ilości 350 tyś. po sześciu dniach. Ponadto wynikało, iż na każdego DC, który znalazł nabywcę przypadały średnio 3 gry. Daniel DeMatteo prezes Babbage's, Etc. tak skomentował sytuację: "Premiery Segi Dreamcast po prostu nie można do niczego porównać. Przekracza ona zupełnie nasze oczekiwania i uważamy, że popyt stanie się jeszcze większy ponieważ zbliżamy się do świąt - najważniejszego okresu sprzedaży." I nic dziwnego, ponieważ na dzień 23 września, z ostatniej oficjalnej informacji wiadomo było, iż sprzedaż DC w przeciągu 2 tygodni przekroczyła 514.000, zadziwiając po raz kolejny, ponieważ liczba 400.000 była przewidywana dopiero po pierwszym miesiącu od wprowadzenia do sprzedaży. Dla przypomnienia PSX osiągnął pół miliona dopiero po 4 miesiącach podczas gdy N64 potrzebowało 2. Wysokie wyniki sprzedaży i zainteresowanie konsumentów znalazły natychmiast swoje odbicie w prasie. Business Week i Los Angeles Times zgodnie przyznały DC tytuł "Product to Watch", a pozytywne i entuzjastyczne artykuły ukazały się w Time, The San Francisco Chronicle, Boston Herald, Washington Times, Chicago Tribune, San Antonio Express-News, Salt Lake Tribune, Journal News i raporcie The Toy Book. Wszystko to spowodowało natychmiastowy wzrost notowań akcji koncernu. Jednak jak każdy launch także i ten miał swoje słabe strony. W kilku miastach z winy UPS i FedEx - firm, które rozwoziły "towar", sklepy nie otrzymały zaopatrzenia w przewidzianym czasie. Pod koniec dnia okazało się także, iż do sprzedaży trafiła partia wadliwych gd-rom'ów, które najzwyczajniej nie działały. Wkrótce okazało się, iż problem stanowiła jedna z 4 fabryk tłoczących płyty. Niemniej jednak każdy z wadliwą kopią mógł ją bezproblemowo wymienić w sklepie gdzie dokonał zakupu czy odesłać bezpośrednio do Segi, bądź też do odpowiedniego developera czy też wydawcy.



Activision

Oto mały update screenowy dotyczący gier, które przygotowuje obecnie firma Activision.

TOY STORY 2 ma ukazać się na PlayStation i Nintendo 64, chodzą też plotki o wersji na Dreamcasta. Gra będzie trójwymiarowym platformerem - pierwszym w pełni 3D, który opracuje znany z bardzo ładnej grafiki Disney Interactive. Naturalnie pojawienie się gry poprzedzi kinowy film. Buzz i Woody are back!

WU-TANG: TASTE THE PAIN to bazujący na engine nie wydanej w legalnym obiegu gry THRILL KILL trójwymiarowy fighter na cztery osoby. Przy jego powstawaniu czynny udział wzięli muzycy z grupy WU-TANG CLAN. Być może tryb dla czterech graczy wynagrodzi pewną sterylność ruchów postaci.

STAR TREK: RED SQUADRON to pierwsza próba przeniesienia realiów popularnego za wielką wodą serialu na PlayStation. Bazowana na epizodach z serii THE NEXT GENERATION gra będzie przede wszystkim kosmicznym shooterem, choć według autorów nie zabraknie też elementów przygodowych.

Wirtualne sterowanie do PSX i PC

GAMESTER

EVOLUTION CONTROL SYSTEM

Przyszłość w sterowaniu grami!
Dzięki Evolution Control System masz możliwość wykorzystania najnowszych technologii! Dwuczęściowy system: rękawica reagująca na wychylenia lewo-prawo i przód-tył ze wstrząsami oraz pad z wyświetlaczem ciekłokrystalicznym umożliwiający programowanie i uzupełniający sterowanie.
Działa perfekcyjnie z każdą grą na rynku!
Zapewnia najwyższą precyzję, komfort i wrażenia nieosiągalne na innych padach.

379 zł
Sugerowana cena detaliczna

249 zł
Sugerowana cena detaliczna

EVOLUTION CONTROL PAD

Joypad z wibracjami w stylu Dual Shock rozbudowany o technologię G-Force Tilt, polegającą na sterowaniu wychyłami joypada, zarówno lewo-prawo jak i przód-tył. Trzy czułości wychyłów. W pełni programowalny, ergonomiczny, komfortowy.
Przyszłość w sterowaniu grami!

PlayStation

PC

G-Force Tilt™

evolution

Najlepsza kierownica również w wersji PC

PS/PC TWIN TURBO

Nowość

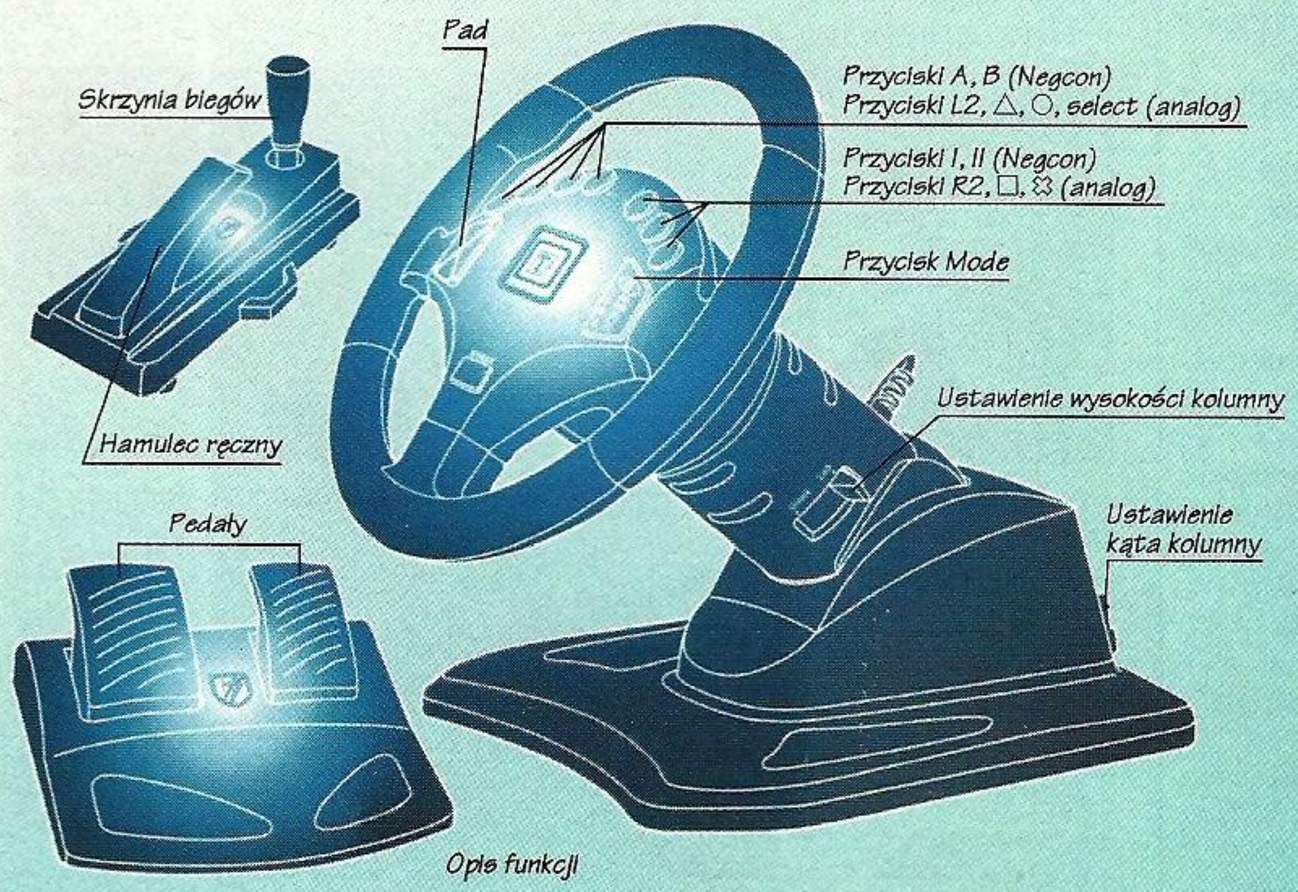
379 zł
Sugerowana cena detaliczna

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

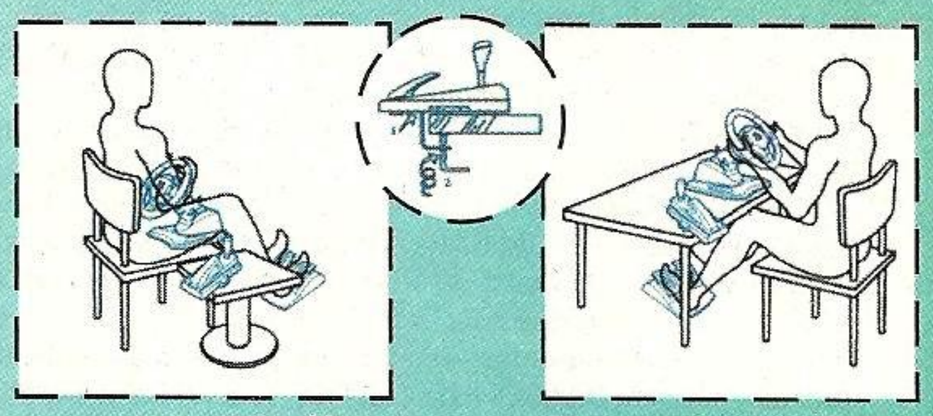
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

Jedyna w Polsce infolinia serwisowa
(0-22) 643-34-80, pon.-pt. 9.00-17.00



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

PlayStation

PC

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TJ Technology Innovation · Gamester · Manta

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Dystrybucja regionalna: Górny Śląsk i południowa Polska: RAM 2 s.c., ul. B. Chrobrego 33B/5, 41-803 Zabrze, tel./fax (032) 274-63-51, tel. kom. 0-601 40-10-44
Polska północno-zachodnia: ELBIT, ul. Piłsudskiego 2, 78-520 Złocieniec, tel. (0-961) 72 96; Polska Centralna: AGA, ul. Wschodnia 52, 90-271 Łódź, tel. (042) 630-54-64, 0-602 466-333
Dolny Śląsk: PHU DAKA, ul. Ślężna 116, 53-111 Wrocław, tel. (0-71) 367-20-21 w. 288, fax (0-71) 366-10-78, tel. kom. 0-601 71-61-60

DEC'EM
ORiGiN'ALNE INFO

■ SOE rzeczywiście nie wykazała zainteresowania tegorocznym ECTS jednak nie znaczy to, iż Europa znów została potraktowana po macoszemu. 5 września w Commonwealth Institute, Kensington w Londynie została zorganizowana oddzielna impreza tylko dla zaproszonych, którą śmiało można nazwać europejską New Challenge Conference, Przybyli znaleźli w środku między innymi około 200 Dreamcast'ów do wypróbowania, na których zaprezentowano 40 najlepszych gier pierwszo i drugoplanowych developerów, 15 mini barów gdzie poza zakąskami przez całą noc serwowano nieograniczoną ilość darmowych drinków ! Ponadto zaproszeni mieli wspaniałą okazję aby poznać Shoichiro Irimajiri - szefa SOJ, który chętnie rozmawiał i nie omieszkał wspomnieć, iż na tamtejszy dzień liczba sprzedanych DC w Japonii wynosiła 1.200 tyś. sztuk. A także Jean-Francois Cecillion'a - szefa SOE oraz Kazutoshi Miyake i Giles'a Thomas'a - szefa ds. marketingu SOE. W trakcie prezentacji szczegółowo została omówiona strategia marketingowa dla Starego Kontynentu, a w tym umowy promocyjne zawarte z Sky, British Telecommunications, ICL, MTV oraz partnerami sportowymi Arsenal FC, Saint-Etienne i U.C. Sampdoria. Nie omieszkano udzielić informacji o obecności SOE w Internecie, kampanii reklamowej, sponsorowanych imprezach, a także zaprezentowano kolejne filmy z grami na DC. W ten oto sposób ponad 250 dziennikarzy i reporterów zarówno z prasy jak i innych mediów miało okazję przekonać się o co chodzi z DC. Z innych ciekawostek, które miały miejsce należy wspomnieć o pokazie sztucznych ogni, laserów, indiańskiej muzyce na żywo, sporej liczbie znanych osobistości, w tym Mini Me z "Austin Powers", Jo Guest, Rod Cousens, Paula Yates, Dean Macey, Emily Lloyd, Charley Malone, konkursach czy choćby możliwości zmiany swojej fryzury, na specjalnym stoisku. Ostatecznie impreza została odebrana bardzo pozytywnie, a wszyscy zaproszeni, czyli około 2000 osób miało tylko jedno wrażenie: Sega wróciła i to w wielkim stylu.

■ Fani piłki nożnej z pewnością nie mieli ostatnio powodów do radości jeżeli chodzi o DC. Na liście wydawniczej na Europę widnieje na razie tylko jedna pozycja UEFA STRIKER, a o pozostałych, które zapowiedziano jakiś czas temu jest cicho. Czekać więc przyjdzie jeszcze trochę, ale chyba warto, ponieważ na grudzień '99 w Japonii zapowiedziany jest VIRTUA STRIKER 2000. Gra została zaprezentowana na TGS co prawda w wersji arcade ale pod logo wyraźnie widniał napis: "Virtua Striker for Dreamcast, December 1999, Kick Off!". Obecnie wiadomo już, iż wersja DC będzie zawierać następujące tryby: International Cup, Tournament, League Mode, VS Match, Single Match, Watch Mode, Best Goal (VMS mode), Ranking Mode.

■ W trakcie spotkania poprzedzającego TGS panowie z Sega Enterprises Ltd. Udzielili kilku interesujących informacji, między innymi dotyczących nowych peryferiów dla DC. Wiemy już o zewnętrznym napędzie ZipDrive o pojemności 100MB, który będzie służył głównie możliwościom internetowym konsoli. Urządzenie to będzie w wyglądzie zbliżone do konsoli, a podłączać się je będzie od spodu. W planach jest także kamera i co ciekawe przystawka DVD. Co bardziej zainteresowani mogą spokojnie ochłonąć ponieważ kwestia DVD na DC była rozpatrywana już od bardzo długiego czasu i oficjalne słowo jest takie, iż nie ukaże się ona dopóki rynek masowy nie będzie naprawdę jej potrzebował i, co najważniejsze, dopóki jej koszty nie spadną do poziomu, na którym zakup byłby korzystny.

■ W oficjalnym oświadczeniu panowie z Lucas Arts potwierdzili, iż STAR WARS: EPISODE ONE RACER znajduje się obecnie w fazie produkcji na Hikaru (podrasowana wersja Naomi). Posiadacze DC będą mogli cieszyć się swoją wersją już w lutym przyszłego roku, natomiast w sferze plotek mówi się także o innej konwersji tytułu, który również ma słowa Episode One w nazwie.

■ Wszyscy fani SHEN MUE z pewnością będą niepocieszeni informacją, iż długo oczekiwany produkt Yu Suzuki nie ukaże się tego roku, tak jak to planowano. W oficjalnym oświadczeniu Sega podała, iż powodem są kompleksowe poprawki i "odpluskwianie" - czyli usuwanie ewentualnych błędów. Pocieszająca może być informacja, iż rozdziały od 2 do 5 mogą zostać wydane jako całość również w przyszłym roku. Pozostaje więc uzbroić się w cierpliwość, bo chyba lepiej poczekać aż gra będzie gotowa niż dostać wcześniej niedopracowaną wersję. Kolejna zmiany terminów dotyczą DRACONUS: CULT OF THE WYRM oraz RESIDENT EVIL: CODE VERONICA. Capcom przełożył japońską premierę na wczesny początek przyszłego roku jakkolwiek na święta ukaże się RE2 z dołączonym demem RE:CV. Oprócz podrasowanej grafiki spodziewane są także inne dodatki.

■ Tecmo kończy właśnie dopieszczać DEAD OR ALIVE 2 w wersji arcade, a po przedstawieniu na TGS nie ma już wątpliwości, że będzie to jedna z najbardziej pożądanych pozycji na DC. O ile konwersja została oficjalnie potwierdzona to w dalszym ciągu nie znamy daty.

■ Pojawiły się w końcu pierwsze wiadomości na temat SNK VS CAPCOM. Jak słusznie przypuszczano, gra pisana jest na Naomi, ale chyba największą ulgą jest wiadomość, iż pozostanie ona 2D. Wstępne demo wykorzystuje tła z serii SF i KOF, a na dzień dzisiejszy pewne miejsce ma 6 postaci. Capcom: Ryu, Chunli, Guile, SNK: Kyo, Iori Yagami, Shiranui Mai. System walki ma być zbliżony nieco do tego z SFZ3, a dodatkiem będą tryby Tag Team z uprzednich gier VS Capcomu oraz Team Battle z serii KOF. Gra będzie mieć premierę na wiosnę przyszłego roku jednocześnie w wersji arcade i DC.

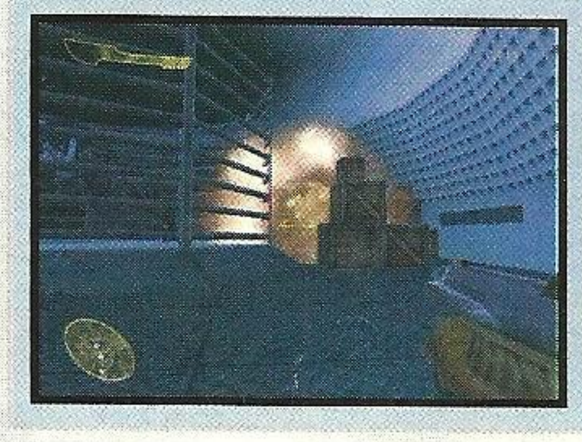
■ Wszystko wskazuje na to, iż SF: 3rd STRIKE nie ukaże się zbyt szybko na DC. Nieoficjalnie mówi się, iż Capcom chce po prostu zarobić trochę więcej i dlatego najpierw wydany zostanie STREET FIGHTER 3: W IMPACT. Tytuł kryje w sobie oryginalne wersje STREET FIGHTER 3 oraz SF3: SECOND IMPACT z dodatkowymi bajerami w stylu nowego Versus Mode i Art. Gallery. Gra ma ukazać się w Japonii jeszcze tej zimy. Natomiast prace nad SF: 3rd STRIKE rozpoczną się ponoć na początku przyszłego roku.

Acclaimnation

Kolejny przygotowujący do Gwiazdki update screenowy. Tym razem na warsztat bierzemy dwie gry Acclaim.

SOUTH PARK RALLY - Patrząc na coraz to nowsze gry bazujące na SOUTH PARK zastanawiam się nad jednym: kiedy dostaniemy symulator matki Kyle'a, która na każdego napotkanego człowieka wydziera się charakterystycznie "What, what, whaaaat?". Acclaim wyraźnie chce nabić sobie kieszenie oddając w nasze ręce tym razem racer'a bazującego na znanym i uwielbianym serialu. Grę stworzono na podobieństwo Mario Kart, obdarzając naszych podwładnych masą różnej maści broni i tym podobnych gadżetów. Trasy z kolei wyglądają jak scenografia kolejnego odcinku South Park, czyli nadzwyczaj dobrze. Sanktuarium Big Gay Ala też jest, więc nawet kochający inaczej powinni czuć się zadowoleni.

Armorines: Project SWARM - Armorines jest trzecią z kolei grą Acclaim opartą na komiksie. Podobnie jak SHADOW MAN i TUROK, także Armorines zdecydowanie nie należy do grą dla dzieci. Tym razem zło jest nie czym innym jak armią wszelkiej maści robactwa, którą musimy oczywiście.. Tak, nie mylicie się. Wcielając się w jednego z dwóch bohaterów musimy rozprawić się ze wszystkimi robalami. Oczywiście naszą misję możemy wykonywać samotnie lub w kooperacji z towarzyszem broni (split screen!!), a bad insektów niszczymy przy pomocy jednego z kilku rodzajów broni. Gra wykorzystuje RAM Pack, a jeśli przypadkiem go mamy doświadczymy pięknej grafiki w wysokiej rozdzielczości. Do eksploracji mamy kawałek świata od zimnej Syberii po pustynie Egiptu. Widzieliśmy grę gotową w 65% i prezentowała się co najmniej dobrze. Wersja na PSX niestety wygląda trochę słabiej, ale tryb cooperative to jest to!



Firma wysyłkowa

World Games

P.O. BOX 13
05-303 Mińsk Mazowiecki 2

wgames@polbox.com
E-mail:

Sprzedaż Detaliczna
i Hurtowa

telefon:
0-601 301 844
Czynne codziennie od 9 do 20

ul. WARSZAWSKA 60
05-300 Mińsk Mazowiecki

599,-

TEL.

Szybki
Czas
Realizacji

Najniższe
Ceny

290,-

599,-

Największy
Wybór

Prowadzimy również sprzedaż

GIER I AKCESORII

Oraz SKUP/SPRZEDAŻ
używanych GIER i KONSOL

Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedzenia

Crisis Zone

Konami w SILENT SCOPE postawiło na precyzyjne, pojedyncze strzały z karabinu snajperskiego. Co robi Namco? Wrzuca grę, bazującą na podrasowanym enginie TIME CRISIS, w której zamiast pistoletu do dyspozycji dostajemy pistolet maszynowy. I zaczyna się jatka. Dosłownie każdy obiekt, który widoczny jest w grze, może zostać zniszczony. Rozwalać można wszystko - skrzynie, okna, talerze, telewizory, samochody - wszystko co tylko pojawia się na ekranie. A kiedy już rozwali się jakiś element dajmy na to, dekoracji, to później można jeszcze postrzelać w to co z niego pozostało. I kiedy zostaną już tylko okruchy szkła oraz latające wszędzie fragmenty odłupanej boazerii - w nie także można postrzelać. No i już wiecie. Aha - można też załatwiać przeciwników. To nawet, zdaje się, cel gry. Gra wykorzystuje pedał z TIME CRISIS. Jednak nie służy on do chowania się. Nasz bohater nosi ze sobą tarczę używaną przez policję w przypadku zamieszek.

▪ DEVELOPER: SQUARESOFT ▪ PLATFORMA: PSX

FMA 3

Gra rozpoczyna się dziesięć lat po drugiej części i wciąż opowiada o losach oddziału mechów pilotowanego przez kilku śmiałków. Podobnie jak i poprzednia część FMA, tak i w tym przypadku sfera taktyczna została zrealizowana z godnym pochwały polotem. Nawet pomimo, że gra pozbawiona jest jakichkolwiek elementów zręcznościowych to rozgrywka jest emocjonująca jak w żadnym innym tytule tego rodzaju na PSX-a. Być może dlatego, że niewiele mamy innych gier tego gatunku na Pleja. Aby poszerzyć nieco wachlarz misji w FMA3 pojawić ma się możliwość opuszczania kokpitu mecha przez pilotów. Niestety nie wiemy jeszcze do czego ma to prowadzić.

Premiera najnowszej odsłony piłki kopanej firmowanej przez EA Sports - FIFA 2000 - już niebawem i najprawdopodobniej za miesiąc będziemy mogli przedstawić wam recenzję tej gry. Tymczasem Electronic Arts podało do wiadomości ciekawostkę związaną z oprawą audio-wizualną gry. Wiadomo, że będzie tam kawałek "Millennium" w wykonaniu Robbiego Williamsa, okazało się jednakm, że do gry jakimś cudem zawędruje także i sam Robbie. Czy będzie kopał kulę razem z Beckhamem, czy tylko wystąpi w wirtualnym teledysku - nie wiadomo. Mamy za to głowę Cyber-Robbiego.

▪ DEVELOPER: FROM SOFTWARE ▪ PLATFORMA: PSX

EVERGRACE

Dopiero co widzieliśmy w akcji nieformalną kontynuację KING'S FIELD, a niestrudzone From Software już donosi o nowym przygotowywanym przez siebie RPG-u. Godna pozazdroszczenia płodność autorów. EVERGRACE ma zerwać z wykorzystywanym dotąd przez From trybem przedstawiania akcji fpp na rzecz bardziej popularnego w grach action-adventure tpp. W grze zaimplementowany ma być bardzo staroszkolny sposób przyznawania punktów doświadczenia razem z punktami, którymi można poprawić wybrane przez siebie charakterystyki. Oprócz tego - magia, ciosy specjalne, magiczne przedmioty, akcesoria i zbroje. Wszystko czego dusza zapragnie. Za wyjątkiem uchylenia choćby rąbka tajemnicy na temat fabuły niestety.

NEWSFLASH!

■ Eidos Interactive zostało posiadaczem 19.9 procent akcji nowego studia developerskiego Black Cactus Games. Układ pomiędzy obiema firmami dotyczy długoterminowej dystrybucji gier, więc WARRIOR KINGS pojawi się w następnym roku pod banderą Eidos.

■ Namco podało listę tytułów gier, które pojawią się na nadchodzącej składance pod tytułem "Namco Museum 64". Oto i one: PAC-MAN, MS. PAC-MAN, DIG-DUG, GALAGA, GALAXIAN, POLE POSITION.

■ ARMORINES - gra wspominana przez nas podczas relacji z ECTS jest już praktycznie ukończona. Ukaże się w listopadzie na N64, a PSX dostanie swoją wersję na początku przyszłego roku. Szczerze mówiąc po takich tytułach jak TUROK 2 lub SHADOW MAN spodziewamy się gry bardzo dobrej.

■ Gamethought Productions planuje pomóc znającym angielski graczom, którzy napalili się na Playstation 2 (premiera 4 Marca 2000). Szefowie firmy obiecują, że wydana przez nich książka pod tytułem "How to Play Japanese Imports Without Knowing a Word of Japanese" (w wolnym tłumaczeniu: "Jak grać w japońskie importy nie znając słowa po japońsku") będzie zawierała wystarczające materiały, by grać w większość gier wydanych po japońsku...

■ Ponoć pod koniec roku 2001 ma pojawić się dysk twardy do PS2, a jego cena wynosić ma około 100$. Plotki mówią, że pojemność dysku wynosić będzie 50 GIGABAJTÓW (whoooaaa!), a służyć on będzie do przechowywania informacji ściągniętych z sieci przez modem kablowy. Ciekawe tylko, kiedy do polski wejdą modemy kablowe...

■ Będący w posiadaniu Square, japoński dystrybutor DigiCube zamierza rozpocząć pracę nad własnymi grami. Pierwszą grą DigiCube będzie wydany jesienią tego roku Dugout 99. Jest to nic innego jak symulator. Baseballisty (ehhhh, niestety).

■ Sound Source Interactive oznajmiło, że podpisało umowę na wyłączność z twórcami duszka Caspra, a mianowicie The Harvey Entertainment Company. Celem umowy jest oczywiście produkcja gier ze znanym bohaterem (na Playstation). Pierwsza gra z sympatycznym bohaterem ukaże się jesienią 2000.

■ Premiera STARCRAFTA w wersji na N64 została przesunięta na 6 grudnia. Początkowo SC miał ukazać się tuż po PERFECT DARK, ale jak widać obie gry nie mają szczęścia.

■ Klasyczna już gra pod tytułem DEFEND THE CROWN ukaże się w wersji na Kolorowego. Pierwotnie gra została zrobiona przez Cinemaware w późnych latach 80'tych. Wydano ją na C64, Amigę, Apple II i Atari ST. Celem rozgrywki było zdobywanie kolejnych części Anglii. W DotC ciekawie połączono elementy strategii i gry zręcznościowej przez co w swoim czasie rządziła.

CZĘSTOCHOWA

ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION
(Ponad 250 tytułów)

NINTENDO 64
(wszystkie tytuły)

GAMEBOY

SEGA SATURN

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

Przyjmujemy gry w rozliczeniu!
Możliwość zamiany konsoli!

-SYSTEM SC-
al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel (060) 143-82-91 ; (060) 140-41-82

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64
PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY
COLOR, POCKET, GRY

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 18
GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.
ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Autoryzowany dystrybutor PlayStation

PlayStation

Dom Handlowy Jubilat, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

Sprzedaż konsol Sony PlayStation,
gier oraz akcesorii - również hurtowo!

Sprzedaż wysyłkowa!

Jeśli chcesz złożyć zamówienie,
jeśli masz pytanie - nie bój sie, ZADZWOŃ!

Gry dla PlayStation

Doskonałe gry w super cenie
Platynowa seria

ponad 400 innych tytułów w naszej ofercie
DZWOŃ

SUPER OFERTA !!!

PSX z Dual Shock'iem
+ super gra
+ niespodzianka
= 599 zł

599zł

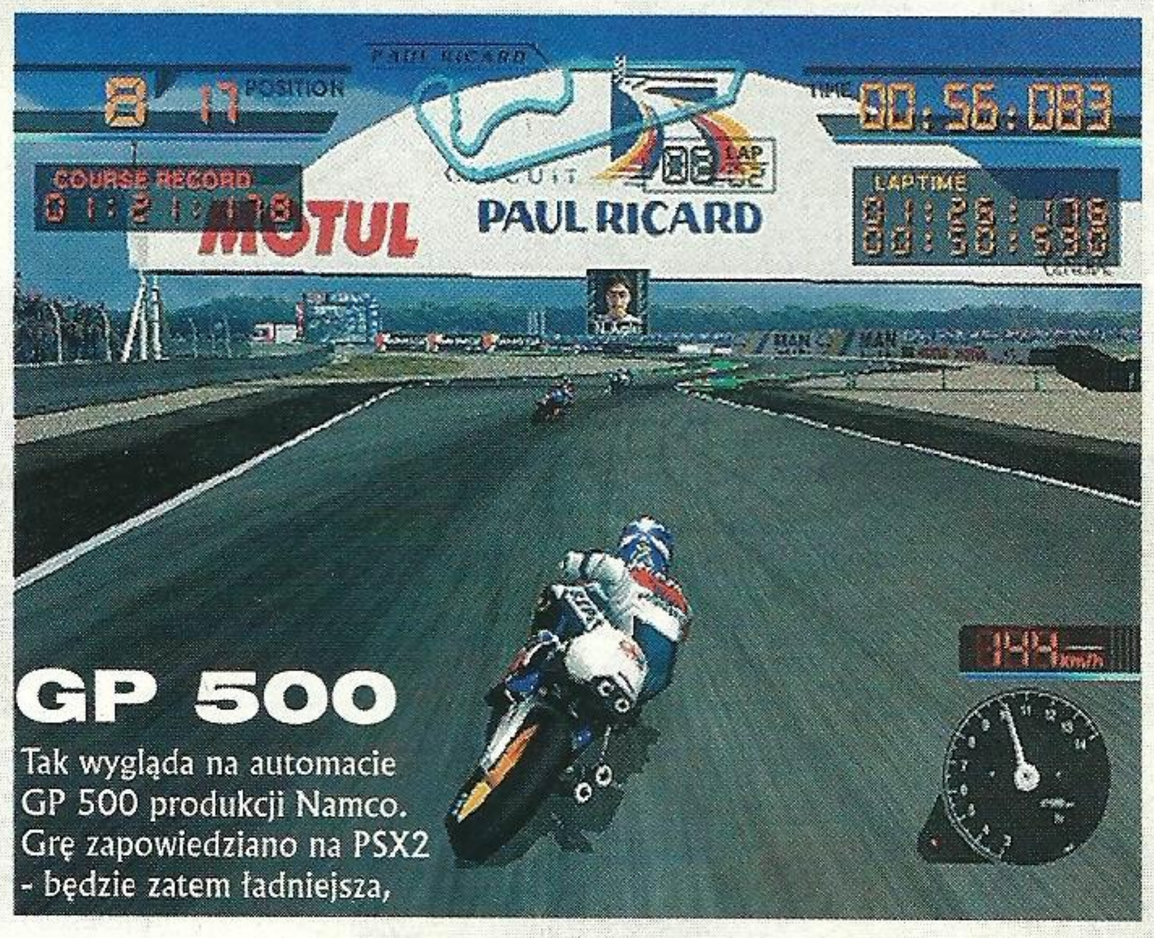
Przy zakupie wysyłkowym
PRZESYŁKA GRATIS !!!
DZWOŃ

Karta pamięci

Pad DualShock

Munch's Oddysee

Zespół odpowiedzialny za stworzenie najbardziej humanitarnej gry, w której nie występują ludzie - Oddworld Inhabitants wreszcie dostrzegł platformę godną przyjęcie drugiej części swego zakrojonego na dziesięć części cyklu. I w ten właśnie sposób rozpoczęły się prace nad MUNCH'S ODDYSEE. Główny bohater gry, Munch, znajduje się na początku przygody w sytuacji bardzo zbliżonej do tej, w jakiej na początku ABE'S ODDYSEE znajdował się Mudokon. Tyle, że Munch jest ostatnim żyjącym przedstawicielem swojego gatunku. Munch leży więc sobie w miejscu zarezerwowanym dla ostatnich przedstawicieli gatunków, czyli laboratorium badawczym znanych już ze świata Oddworld sadystów, kiedy na pomoc rzuca mu się Abe. Choć może nie tyle rzuca się na pomoc, co porywa do wykorzystania dla własnych celów. W zasadzie to bohaterem gry jest tyleż Munch co Abe. Obaj doskonale się uzupełniają. No, może nie od początku - Abe porwał przecież tytułowego bohatera i wozi go na wózku. Gra, osadzona we w pełni trójwymiarowym środowisku stawia sobie ambitne zadanie zasymulowania całego ekosystemu. Brzmi to nieco zbyt ambitnie. Ale poczekajmy. Oczywiście tylko na PSX-a 2.



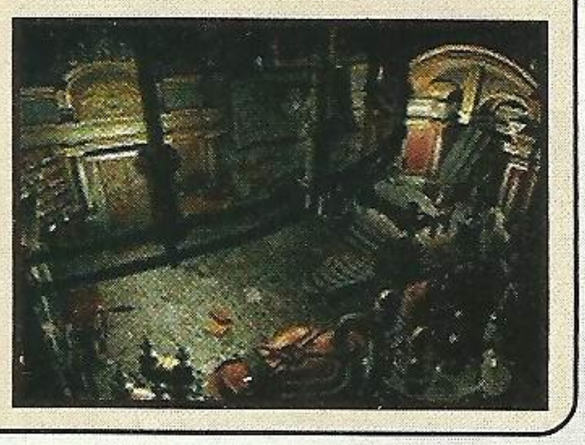
GP 500

Tak wygląda na automacie GP 500 produkcji Namco. Grę zapowiedziano na PSX2 - będzie zatem ładniejsza,

▪ Developer: SNK ▪ Platforma: PSX

KOUDELKA

Sprawa z tą grą ma się dosyć dziwnie. Na przykład na TGS-ie KOUDELKA była jedyną grą, na której prezentację zupełnie nie dało się dopchać. Kolejka ustawiona do sali, gdzie demonstrowano nowy horror była tak długa, że trzeba było postać w niej około pięciu godzin, tracąc de facto cały dzień show dla jednej gry.
Być może jest z tym związany fakt, iż gra jest współtworzona przez byłych pracowników Squaresoftu.
Akcja gry ma miejsce w Walii, w opuszczonym opactwie Nemeton, do którego z jakichś przyczyn przybywa, przyciągana nieznaną siłą trójka bohaterów - Koudelka (prawie tak samo udatna w Polsce nazwa jak żarówki Osram), James i Edward.
Jak się okazuje, w XIX wieku opactwo służyło za więzienie oraz miejsce egzekucji dla licznych przestępców. Których wielu zgładzono, a następnie pochowano pod jego murami.
Zgadnijcie czy w grze będą jakieś duchy ze złym nastawieniem?
W sumie wprowadzenie jest całkiem niczego sobie, fragmenty animacji i publikowane na internecie materiały prasowe - także na poziomie, i tylko ten nieszczęsny, niweczący jakikolwiek nastrój grozy czy strachu tytuł...



NEWSFLASH!

■ Todd McFarlane, twórca jednego z ubóstwianych przez fanów postaci, a mianowicie Spawna potwierdził, że na PS2 możemy spodziewać się konwersji z automatów pod tytułem SPAWN: IN THE DEMONS HAND, która zostanie wydana zaraz po wersji DC w 2001 roku.

■ Sequel znanej i lubianej (sorry Gulash - kochanej) serii shooterów TURRICAN ma być robiony przez Factor 5(popełnili Rogue Squadron) na Dolphina. Nowa gra nosi tytuł THORNADO i pewnie nieźle zamiesza..

■ Wiemy, że Sony i Sega w cywilizowanych krajach promuje swoje produkty w telewizji. Nintendo posunęło się o krok dalej - postanowili uderzyć kina! Od listopada do grudnia tego roku w KAŻDYM amerykańskim kinie będzie pokazywana 60 sekundowa reklama DONKEY KONGA 64 I POKEMONA. Zabieg ten ma pokazać, że Nintendo to naprawdę konkretna firma.

■ W listopadzie '99 InterAct zamierza uruchomić swój system SharkWire Online, pozwalający każdemu posiadaczowi N64 podłączyć się do sieci. Celem firmy jest stworzenie środowiska graczy w wieku 7-14 lat, którzy za pomocą nowej zabawki będą mogli przeglądać najnowsze wiadomości, a także mieć dostęp do konta e-mail i tematycznych grup dyskusyjnych. Cena urządzenia wynosi 80$, a abonament miesięczny 9.95 $. SharkWire ma być usługą międzynarodową, choć w Polsce pewnie nie dojdzie do skutku...

■ Po wpłaceniu konkretnej sumy na rzecz Interplay, Sony zagarnęło prawa do ekranizacji PC-towej gry FPP pod tytułem REDNECK RAMPAGE. Gra opowiadała o dwóch amerykańskich wieśniakach (w pełnym tego słowa znaczeniu), którzy wyruszają w poszukiwaniu świni porwanej przez obcych. Oczywiście była to ultra-brutalna produkcja i taki też podobno ma zostać film, który po Final Fantasy: The Movie jest drugim filmowym przedsięwzięciem Sony. Wcześniej o prawa do tytułu starał się Mike Judge (twórca serii "Beavis and Butt-head") oraz Robert Rodriguez ("Desperado", epizod w "Czterech pokojach"). Zobaczymy co z tego wyniknie.

■ DONKEY KONG 64 ma zawierać co najmniej dwie ukryte gierki. Na razie jednak wiemy, że jedną z nich jest JET PACK autorstwa Ultimate (tak kiedyś nazywało się Rare). Celem gry jest strzelanie do duchów obcych i zbieranie części statku kosmicznego.

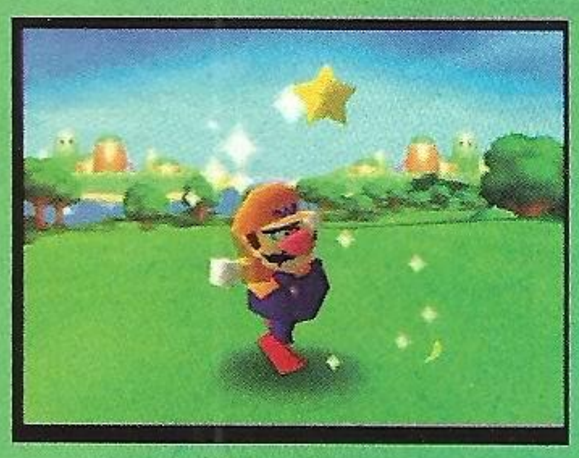
■ Activision podpisało trzyletnią umowę z Marvel, zezwalającą na produkcję gier opartych na komiksach (a jakby inaczej). Tym razem jednak jest to X-Men oraz Blade. Gra oparta na motywach X-men pojawi się na PSX i N64 w 2000. O Wiecznym Łowcy nic nie wiadomo, lecz Activision z pewnością coś wymyśli...

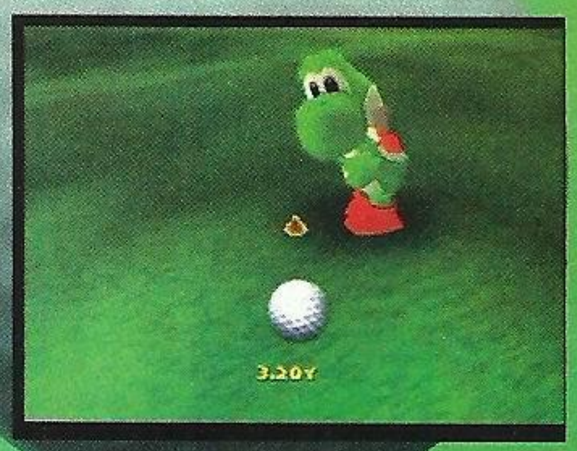
■ Midway podniecone sukcesem READY2RUMBLE BOXING zamierza wziąść sięza... READY2RUMBLE WRESTLING. Cool.

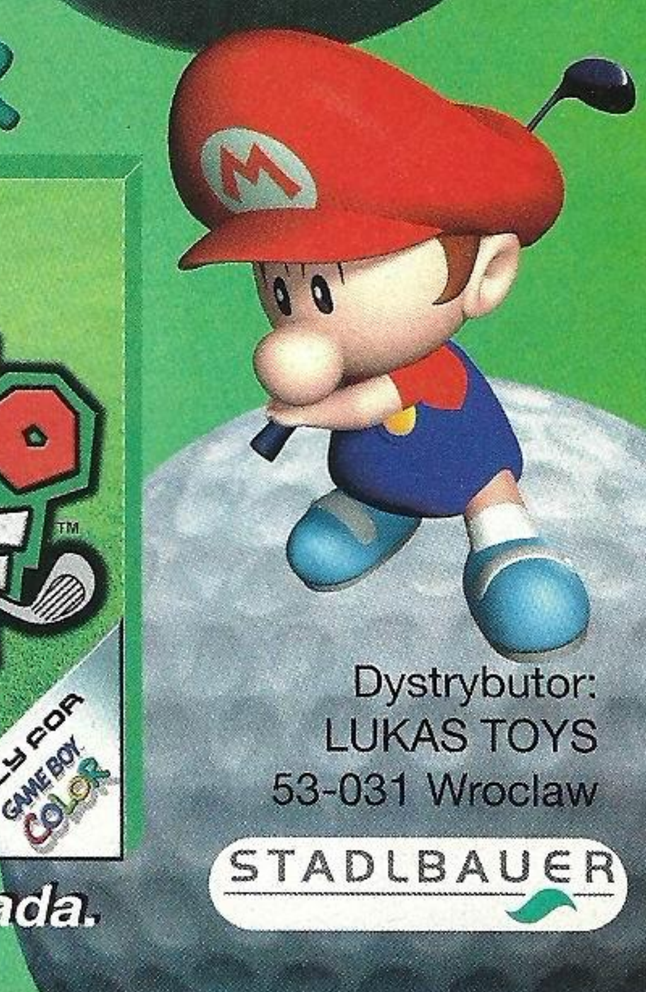
Nintendo

NINTENDO 64

"HOLE IN ONE" z Mario!







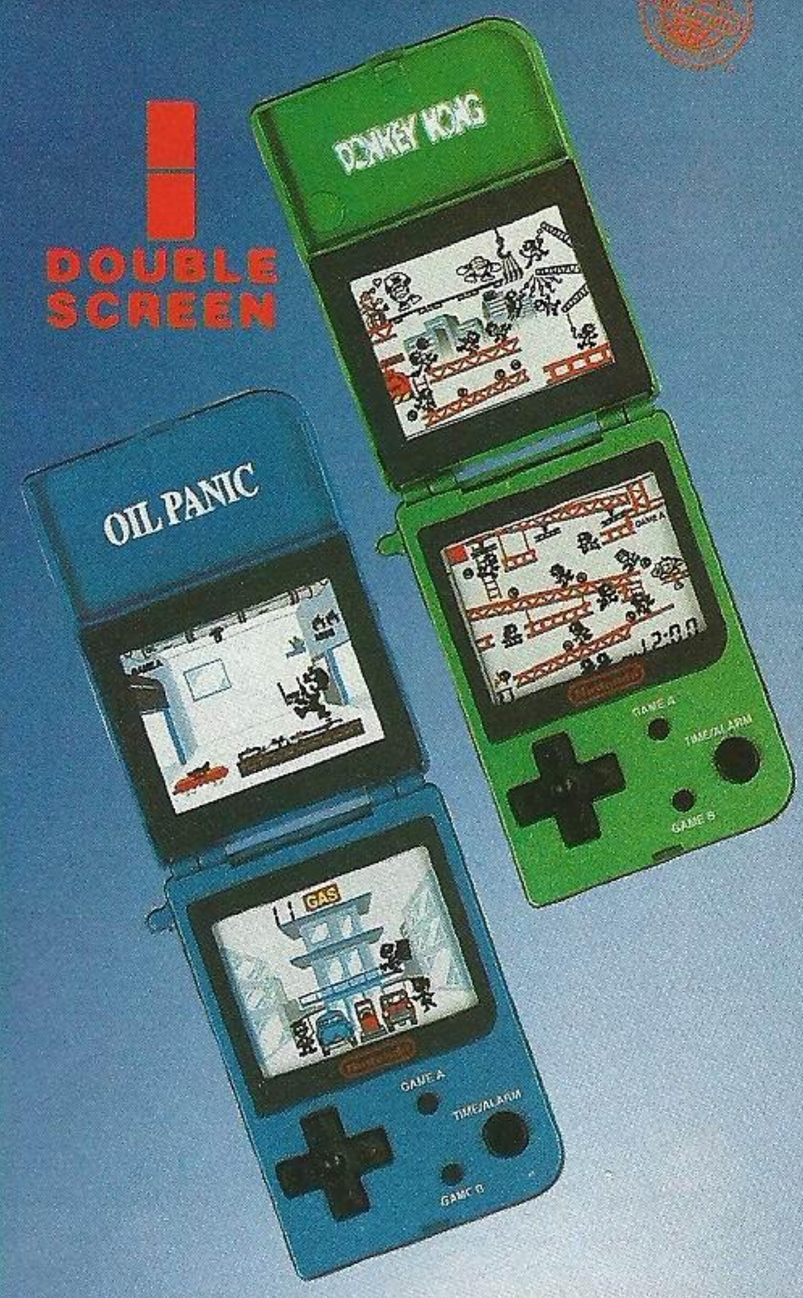
Gra dostępna od początku listopada.

Dystrybutor:
LUKAS TOYS
53-031 Wroclaw

STADLBAUER

LICENSED BY Nintendo

MINI CLASSICS



DOUBLE SCREEN

NOWOŚĆ!!!

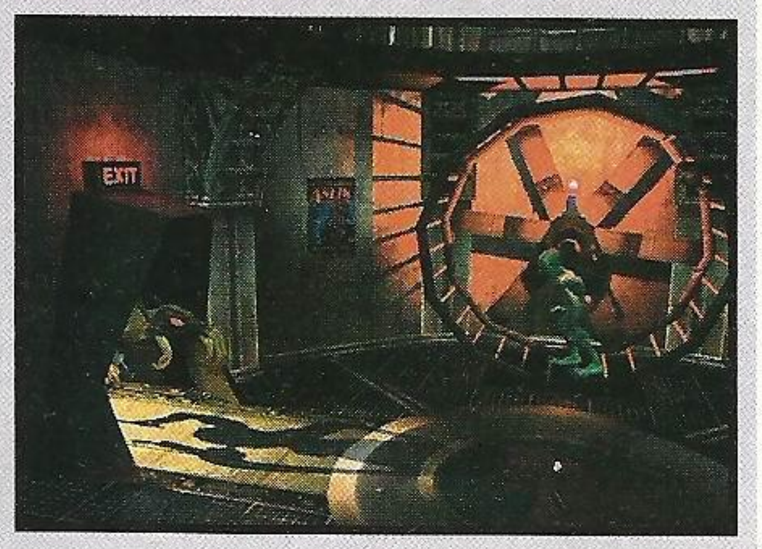
Po raz pierwszy super zabawa na dwóch poziomach!

Dystrybutor:
LUKAS TOYS 53-031 Wroclaw

STADLBAUER

Street Fighter Ex 3!

Pierwsza oficjalnie zapowiedziana gra Capcom na PlayStation 2 to STREET FIGHTER EX3. Niestety, nie udało nam się nigdzie obejrzeć tej gry podczas naszego pobytu na Tokyo Game Show - okazuje się jednak, że była ona ukryta przed ciekawskimi i pokazywano ją tylko zaproszonym gościom. Na szczęście jeden z nich miał przy sobie szpiegowską kamerę i niedługo potem fragmenty prezentujące grę w akcji pojawiły się na Internecie. Drodzy czytelnicy, żarty się skończyły. Capcom atakuje z grubej rury i niemal w szalony sposób - bowiem system walki przewidziany jest dla czterech graczy jednocześnie. Według wszelkich niepisanych reguł trybu tag-team jest to taki, w którym walczy dwóch zawodników ale na zmianę. Tymczasem w SFEX3 przez większość czasu na ekranie przebywają cztery postacie! Czy doda to jedynie niepotrzebnego chaosu, czy też poprawi miodność gry - trudno powiedzieć. Czegoś takiego jednak jeszcze nie widzieliśmy, z przyjemnością zatem prezentujemy te śliczne screreny. Topowy tytuł - będziemy mieć na niego oko.



NEWSFLASH!

■ W ciągu tygodnia Capcom sprzedało ponad milion kopii nowego survival-horroru pt. Resident Evil: Nemesis.

■ Artysta związany z serią Final Fantasy, a mianowicie Yoshitaka Amano połączył siły ze Squaresoftem, Wizard Magazine oraz Vertigo/DC Comics w celu stworzenia nowego komiksu pod wiele znaczącym tytułem "Hero" (Bohater).

■ Les Edgar, współzałożyciel francuskiej firmy Bullfrog, został szefem nowopowstałego zespołu developerskiego (PS2) Vis Interactive. Zobaczymy z czego Vis Int. Zasłynie (albo i nie)...

■ Doszły nas plotki, że ehmm "talent artystyczny" Lary miałby być zmniejszony w następnej odsłonie Tomb Raidera. Na szczęście nic takiego nie miało miejsca. Autorzy tłumaczą się jedynie, że Lara jest po prostu zrobiona z dużo większą precyzją i dlatego jej biust może sprawiać wrażenie mniejszego...

■ Midway podpisało umowę z Shaquille O'Neal'em na trzy lata. Jego celem będzie wspomaganie autorów gry radą oraz użyczenie swojego nazwiska w kampanii reklamowej. NBA SHOWTIME zapowiadane jest na Dreamcasta, N64, PlayStation oraz GBC, a premierę ustalono na listopad.

■ Decyzją sądu, w Japonii NIE MOŻNA sprzedawać używanych gier. Decyzje popierają wielkie koncerny np. Namco i Sony twierdząc, że nie pobierają przynależnych im profitów z odsprzedaży używanych gier. Wyrok dotyczy tylko Japonii, ale wielce prawdopodobne jest, że i amerykańscy prawnicy zajmą się kontrowersyjną sprzedażą używanych gier.

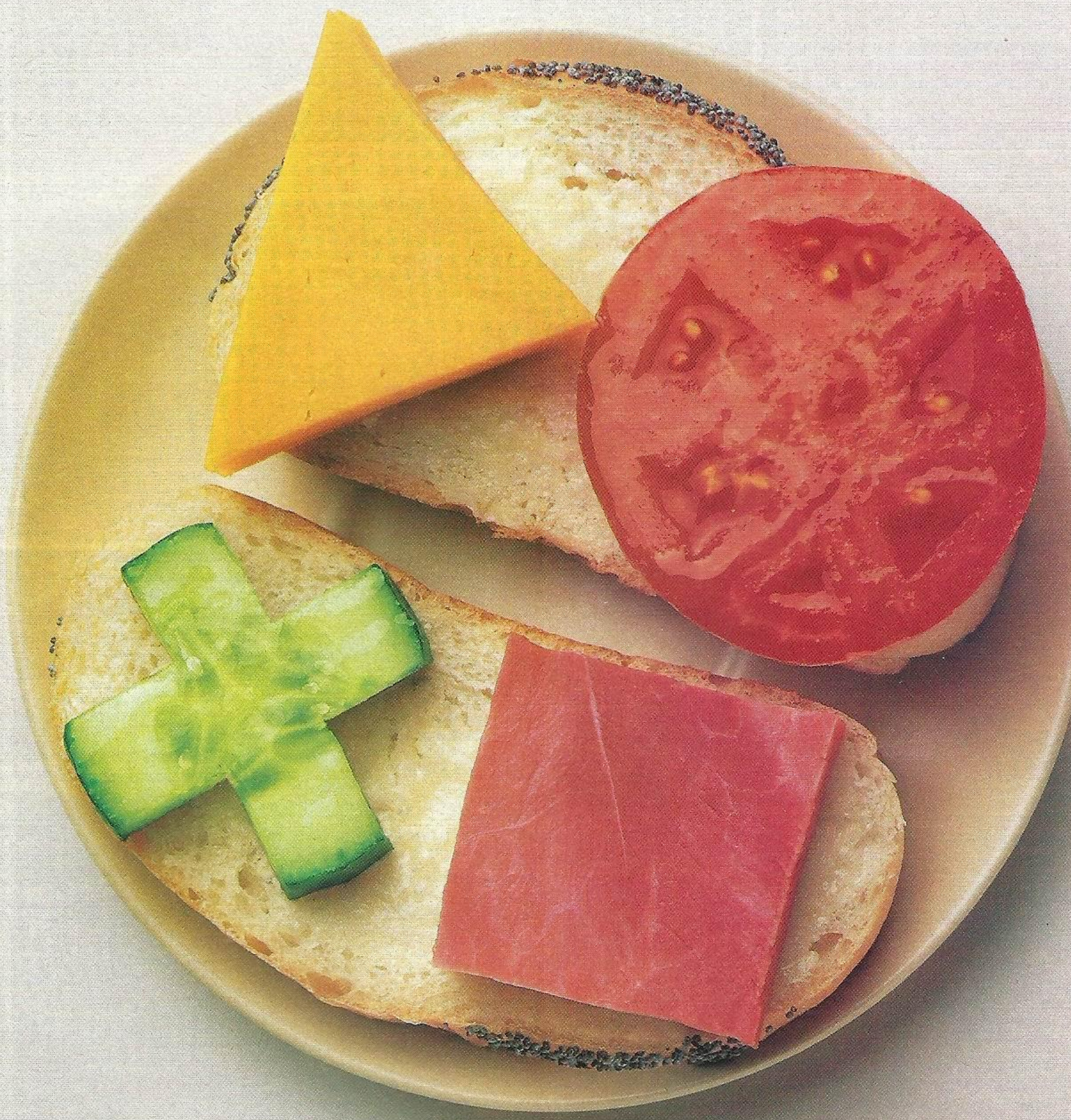
■ Produkcja gry INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE w wersji na PlayStation została wstrzymana. Gdy przyjrzymy się ostatnim działaniom LucasArts, możemy dostrzec dziwny schemat postępowania, a mianowicie odwracanie się od PSX'a na rzecz innych platform. Lucas stwierdził jednak publicznie, że gra na podstawie Episode 2 będzie na PSX2.

- BIAŁYSTOK: Awa, ul. Sienkiewicza 81/3;
  Eldom, ul. Składowa 10
- BYDGOSZCZ: Artex, ul. Kruszwicka 1;
  Bolero, ul. Dworcowa 29
- CHRZANÓW: Tele-Hit, ul. Sądowa 8
- DZIERŻONIÓW: Krawczyk, ul. Świdnicka 9
- GDYNIA: Demo, Plac Konstytucji 1
- GLIWICE: Euronorm, ul. Chorzowska 44b;
  Lago, ul. Zwycięstwa 52a
- GORZÓW WLKP.: Mars, ul. Sikorskiego 12
- GRYFICE: Arkadia, Al. Niepodległości 39
- KIELCE: Intercom, ul. Sienkiewicza 48/50
- KONIN: Polsonic, ul. Dworcowa 6
- KOSZALIN: Marko, ul. Zwycięstwa 20/24
- KOŚCIERZYNA: ABC, ul. Rynek 8
- KRAKÓW: Drive - D.H. Jubilat, Al. Krasińskiego 1/3;
  Mag Magic, ul. Floriańska 28
- LEGNICA: Adax Land Alex, ul. Wrocławska 183
- LUBLIN: Video-Top, ul. Lubartowska 11/13
- ŁÓDŹ: Action, ul. Piotrkowska 40
- MALBORK: Foto-Audio-Video, ul. Mickiewicza 36
- MIELEC: Dukator, C.H. Pasaż
- NOWY SĄCZ: Hi-Fi Center, ul. Kościuszki 12
- PIOTRKÓW TRYBUNALSKI: Max, ul. Rycerska 8
- POZNAŃ: Gram, ul. Wrocławska 25a;
  Tewimex, pod rondem Kaponiera
- RADOM: Beiko, Pl. Konstytucji 3 Maja 8;
  Opal, Centrum Handlowe,
  ul. Grzecznarowskiego 28
- RYBNIK: Satron, ul. Gliwicka 32
- RZESZÓW: Vega, ul. Cieplińskiego 1;
  Wersal, ul. Kościuszki 4
- SIEMIANOWICE: VAS, ul. Powstańców 6
- STARGARD SZCZECIŃSKI: Waldi, ul. Reja 12a
- SZCZECIN: Marko-Domus, ul. E. Gierczak 24/25
- ŚWIDNICA: Digi-Tech, ul. Rynek 24
- TORUŃ: Euro-kom, Szosa Lubicka 166g
- WAŁCZ: Electronics, ul. Pocztowa 1
- WARSZAWA: Centrum Sony, Al. Jana Pawła II 29;
  Digital, Al. Jerozolimskie 2
- WROCŁAW: Adax, ul. Oławska 1;
  Daka, ul. Chorzowska 17/1
  Saba, D.H. Odra, ul. Jedności Narodowej;
- ZAMOŚĆ: Hermes, ul. Piłsudskiego 31
- ZIELONA GÓRA: All-Tech, ul. Kupiecka 22;
- Oraz sieci sklepów: Auchan, Blockbuster Video,
  Carrefour, Extrapole, EMPiK, Hollywood Video,
  Media Markt, Tesco.

PlayStation

www.sony.com.pl

Do łyknięcia za 99 zł*



Oryginalne platynowe gry tanie jak barszcz! Platynowe gry to po prostu największe hity PlayStation. Teraz możesz je mieć za 99 zł*.

Nie lekceważ potęgi PlayStation.

SONY

* sugerowana cena detaliczna

TOKYO GAME SHOW - JESIEŃ 99

PlayStation 2 - właśnie w tym celu wybraliśmy się na jesienny TGS (no, może jeszcze po to, by porządnie pograć w SPIKEOUT na automatach...). Stoisko Sony było non-stop oblegane przez tłumy żywo zainteresowanych uczestników wystawy.

Po jedenastogodzinnej podróży jakimkolwiek innym samolotem czułbym się prawdopodobnie jak wyżęta szmata. Wygodne wnętrze Boeinga 767 sprawiło, że czułem się jedynie bardzo zmęczony. Samolot linii brytyjskich mający dostarczyć Gulasha i mnie z Warszawy do Londynu spóźnił się. W rezultacie start stalowego ptaka, który miał nas zawieźć ze stolicy Anglii do stolicy Kraju Kwitnącej Wiśni obserwowaliśmy w milczeniu, stojąc na płycie lotniska. Być może dla dodania nam otuchy, ot tak, żebyśmy wiedzieli, że nie wszystko poszło niezgodnie z planem, członkini personelu naziemnego poinformowała nas o tym, że nasze bagaże już pomknęły na drugą stronę świata. Następny samolot miał startować za dwie godziny, więc nie było tak źle.

Nie powiem, że bardzo zawiodłem się słysząc, że bagaże jednego z nas w jakiś dziwny sposób nie dotarły do Japonii. Zawód był tym większy, że obaj znajdowaliśmy się już na lotnisku Narita w Tokio. Trzeba jednak przyznać, że stojąc przy taśmie, na którą spadały walizy i torby podróżnych po raz pierwszy poczułem jak odzywa się we mnie żyłka hazardzisty. Tym bardziej, że stojący nieopodal człowiek z obsługi lotniska z miną pokerzysty strzepywał niewidoczne pyłki kurzu z nieskazitelnie białych rękawiczek. Z trudem powstrzymywałem się, aby nie rzucić się do i postawić że tą, która przyjedzie będzie moja czarna torba z zielonym paskiem (płacone 7:3). Wygrałbym.

Najwyraźniej nie wszyscy oficerowie na odprawie celnej przyzwyczajeni są, że człowiek przylatujący z drugiej strony świata ma ze sobą NeoGeo Pocket z METAL SLUGiem w środku, portfel i lekką kurtkę. Może dlatego przypatrywali się Gulashowi dosyć bacznie.

I może dlatego właśnie Gulash z wyraźną niechęcią wraca do tamtego momentu, kiedy dwóch dobrze zbudowanych Japończyków zaprowadziło go do małej salki z parawanem, zaraz za odprawą. Przysiągłbym też, że jednemu z nich z tylnej kieszeni wystawała para gumo... Nie, mogłem się mylić.

Po przebrnięciu już przez odprawę celną nagle opuściły nas już wszelkie troski. W momencie wyjścia z hali odpraw, pierwsze co mnie uderzyło to... Cisza. Wyobraźcie sobie w Polsce miejsce po którym przechadza się kilka tysięcy osób. W porządku? To teraz wyobraźcie sobie, że nie słyszycie, że się poruszają. Że rozmawiają. Że w ogóle tam są. Słychać tylko cichutki szum zlewających się kroków, wypowiadanych na wydechu słów, przesuwających się niemal bezgłośnie wózków. Układających się w cichutki szept: Witajcie w Japonii...

Tokyo Game Show rządzi się swoimi własnymi, ciekawymi dosyć prawami. Po pierwsze - jest to show Japoński. Tak, przez duże "J". Tak japoński, jak to jest tylko możliwe. Co to oznacza dla zwiedzającego gaijina, dziennikarza, reportera czy kogokolwiek innego? Oznacza to, że znalazł się w miejscu, w którym nikt go nie przewidział. Bez względu na to czy ma akredytację czy też nie. Generalnie na ECTS i E3 dziennikarskie badge (wisiorki z nazwiskiem i numerkim) są czymś co otwiera niedostępne dla zwykłych śmiertelników drzwi. Drzwi prowadzące do pomieszczeń, w których można zobaczyć jak Klingon pali papierosa, David Dienstbier ze złością próbuje po raz czwarty odpalić zawieszające się demo TUROK: RAGE WARS, a pani zajmująca się PR-em w dużej firmie mówi, że tak naprawdę to bardzo nie lubi gier.

A w Japonii? Tutaj dziennikarski badge uprawnia do wejścia na halę, gdzie odbywają się targi. Bezpłatnie. Ekstra, nie? Toż to frajda jakich mało. Po 17 godzinnej, drogiej jak diabli podróży samolotem biały dziennikarz może... wejść na teren show bezpłatnie.

Ale to wszystko to betka. Bo wejście na teren kompleksu targowego naprawdę nie daje się porównać do niczego innego. Już samo schodzenie po schodach przyklejonych do ściany hali jest niezapomnianym wrażeniem. Tym bardziej, że ze schodów górujących nad poziomem hali rozciąga się widok na mrowie ludzi biorących w udział w tym niezwykłym wydarzeniu. W tym roku - niezwykłym do kwadratu. I to nie tylko dlatego, że stoisko Square znajdowało się w pobliżu.

Przede wszystkim byliśmy świadkami narodzin PlayStation 2. Agresywne techno z SHIN RIDGE RACER. Po chwili połączone sekwencje wprowadzeń do wszystkich części TEKKENA, z wieńczącym pokaz intrem TTT oraz demonstracją engine'u gry na PSX-a 2. Zaraz obok - wielkie telebimy i BOUNCER, a obok... Mała hala w hali, czyli stoisko Sony,

W sumie Sony miało ze dwieście osób samej obsługi. Wśród nich, co naprawdę ważne, znalazła się jedna mówiąca po angielsku! A na stoisku - największy telebim z prezentacją wszystkich przygotowanych na drugiego Play'a gier, przedstawienia z bohaterami ze starszych tytułów, gry na pierwszego Soniaka... Można było pograć w część z gier nowej generacji (m.in. TTT), popatrzeć na pudełko konsoli znajdujące się na wyciągnięcie ręki, ale ukrytej pod cienką i mocną szklaną klapą. Nie było niestety mowy, żeby wyjechać z hali z takim standem - każdy nowy, grywalny Soniak miał swojego opiekuna w śmiesznym mundurku. Aby wejść do następnej hali trzeba było wyjść na chwile na zewnątrz do przejścia, w którym tłoczyły się tłumy poprzebieranych za najróżniejsze postacie z gier Japończyków. Wrażenie całkiem ciekawe musze przyznać.

No, ale wróćmy do zwiedzania. Po zwiedzeniu wszystkich czterech hal nachodzi człowieka wrażenie straszliwego przytłoczenia. Tak naprawdę to TGS ma klimat, którego brakuje jakiemukolwiek show dotyczącego gier video. Złośliwiec czytający z uwagą te słowa, mógłby słusznie zauważyć, że być może wynika to z faktu, iż show odbywał się w kraju gdzie wilgotność powietrza wynosi jakieś 90%. Ale nie o to chodzi. To miejsce jest inne. I piękne. Piękne w sposób jaki spodobać musi się każdemu kto naprawdę lubi grać. A szczególnie osobie która przybywa z Polski. Bo tutaj, w przeciwieństwie do naszego kraju, gry są traktowane z szacunkiem. A salony gier nie są miejscem do których strach wejść i gdzie jak do tych na Dworcu Centralnym wpadają pederaści, ćpuny, złodzieje, leje, brudasy i męty.

W Japonii można spokojnie wejść do salonu gier, dołączyć się do SPIKEOUTA na czwartego (jeżeli jest akurat wolne miejsce) i... Doznać prawdziwego, multiplayerowo-doskonałego uczucia. A nic nie sprawia takiej przyjemności jak obserwacja, że goście, którzy pierwszy raz widzą cię na oczy rzucają się na pomoc twojemu biednemu Spike'owi pakując się w środek jatki i atakując molestujących cię bossów. Ale to tylko taka mała, smutna i nic nie znacząca dygresja.

Nie ma się co łudzić - ponad pięćdziesiąt procent gier pokazywanych na TGSie nigdy nie pojawi się nigdzie oprócz Japonii. Dziesiątki RPG-ów które tam widziałem, gier w których nie wiem jak zarządza się nie wiem czym, stosy randkowych symulatorów - wszystkie one stanowiły dla mnie raczej ciekawostkę niż obiekt dziennikarskiego, obowiązkowego sprawdzenia. W sumie nic dziwnego - japoński rynek jest tak samowystarczalny, że w zasadzie dla nich całą reszta świata mogłaby równie dobrze zniknąć z powierzchni ziemi, a i tak ucierpiałby na tym jedynie Square i Capcom. W sumie chodzi mi o to, że było fajnie. Nawet pomimo, że byłem tylko gaijinem, który przyjechał zobaczyć co to znaczy prawidłowo rozwijający się rynek gier video.

Banan

TGS... Pokazy PlayStation 2 nie usatysfakcjonowały mnie do końca. Chyba wynika to z faktu, że wszystkie prezentowane gry znajdowały się jeszcze w bardzo, bardzo wczesnych stadiach produkcji i nie pokazywały supermocy tej maszyny. Ale premiera konsoli za pół roku, więc na 100% będzie dobrze! Przedstawiamy raport z tego, co widzieliśmy - czyli najważniejsze gry na jesiennym TOKYO GAME SHOW. Acha - mój bagaż przywieźli do hotelu następnego dnia.

Gulash

Po zwiedzeniu wszystkich czterech hal nachodzi człowieka wrażenie straszliwego przytłoczenia. Tak naprawdę to TGS ma klimat, którego brakuje jakiemukolwiek show dotyczącego gier video. Złośliwiec czytający z uwagą te słowa, mógłby słusznie zauważyć, że być może wynika to z faktu, iż show odbywał się w kraju gdzie wilgotność powietrza wynosi jakieś 90%. Ale nie o to chodzi. To miejsce jest inne. I piękne.

TOKYO GAME SHOW JESIEŃ 1999 przyciągnęło blisko 150 tysięcy uczestników. Dla porównania, na tegorocznym ECTS było 20 tys. gości.

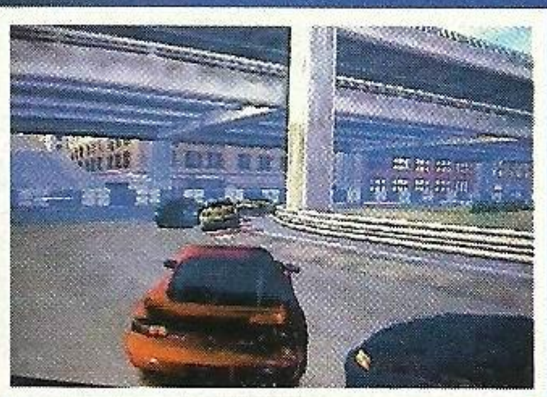
GRAN TURISMO 2000

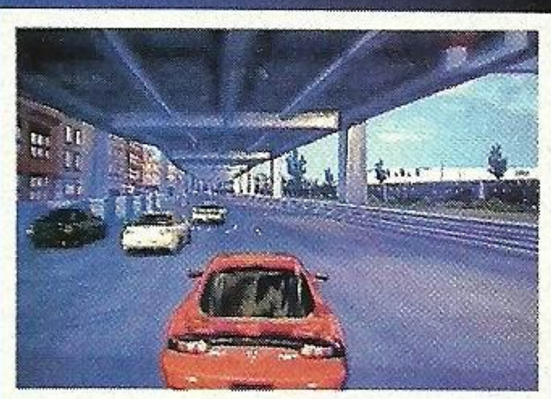
Sony SCEI/Polyphony, PlayStation 2

Nie ulega wątpliwości, że GT 2000, zademonstrowane także w grywalnej formie było najbardziej promowaną grą na PlayStation 2. I nie bez powodu. Gra ta już w tak wczesnej fazie produkcji pokazuje moc nowego potwora Sony.

Prezentacja GRAN TURISMO 2000 została podzielona na dwie części. Pierwsza - demonstrowana jedynie na olbrzymim telebimie co pół godziny, pokazywała replay z przejazdu, który bardzo przypominał podrasowaną, pierwszą część GT. Może dlatego, że cała akcja rozgrywała się na jednej z tras ze starego GT - w nocy, na autostradzie - i że wszystkie modele zostały przeciągnięte niemal bez zmian do nowego engine'u. W rezultacie zostały stare tekstury pobocza i podłoża (w tym paskudne, bitmapowe drzewa), które nie robiły takiego wrażenia, jak powinny. Za to modele samochodów z pięknymi odbiaskami świateł kopały tyłek.

Wątpliwości rozwiewało to, co zobaczyliśmy dalej. Fenomenalnie prezentowało się właściwe grywalne demo z zupełnie nową trasą (z którego screeny możecie podziwiać obok). Tutaj już wyraźnie i ponad wszelką wątpliwość można było zauważyć olbrzymią moc konsoli. Mnóstwo obiektów na poboczach, znakomite efekty słońca przebijającego zza chmur czy wreszcie drgające od gorąca powietrze nad rozgrzanym asfaltem - to wszystko powodowało, że kilka razy przecieraliśmy ze zdumienia oczy. Gdy do tego dodamy to, co najbardziej rajcuje wszystkich graczy, czyli fantastyczny model jazdy oraz możliwość ścigania się tymi wszystkim kosztującymi kupę forsy furkami widać, że Sonyu ma jeszcze przed premierą kolejnego zwycięzcę. Już w tej chwili możemy pokusić się o stwierdzenie, że będzie to najlepszy racer jaki stworzyła ludzka ręka. A do terminu ukazania się gry jest jeszcze przecież prawie pół roku...





XFire

Square Electronic Arts, PlayStation 2

Ukończony dopiero w 30%, jak wskazywał napis znajdujący się nad telewizorem. XFIRE to strzelanina, w której kieruje się jedną z czterech całkiem niezłych postaci, biegając po całkiem ładnym środowisku 3D i lutując wszystko, co znajdzie się w pobliżu. Niestety, poskładana do kupy całość prezentowała się wręcz koszmarnie i jesteśmy zdziwieni, że firma zdecydowała się prezentować tak wczesną wersję. Można było zagrać co z ochotą uczyniliśmy, ale ciekawych wrażeń po prostu brak. Podejrzewamy jednak, że będzie to jedna z pierwszych sieciowych gier multiplayer. Sądzimy też, że za pół roku zacznie to przypominać grę...

Eternal Ring

From Soft, PlayStation 2

From Software próbuje rewokować gatunek nieliniowych i ambitnych RPG-ów zapoczątkowanych przez bardzo w pewnych kręgach uznanego, a przez Brata - wręcz uwielbianego tytułu jakim był KING'S FIELD 2. ETERNAL RING jest jego następcą.

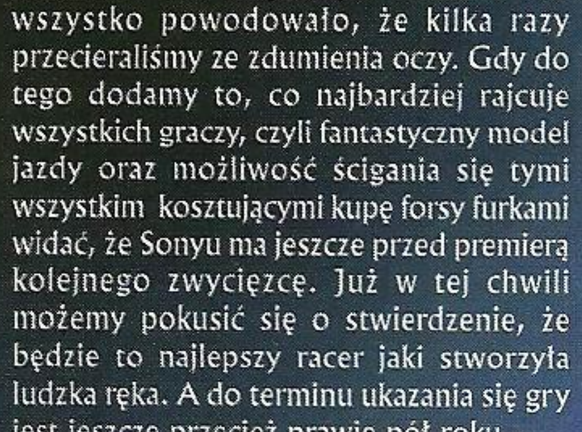
Szukając przynależności gatunkowej należałoby chyba sięgnąć po dosyć mało popularny, ale słuszny w tym wypadku zwrot - PeCetowego RPG'a z widokiem fpp.

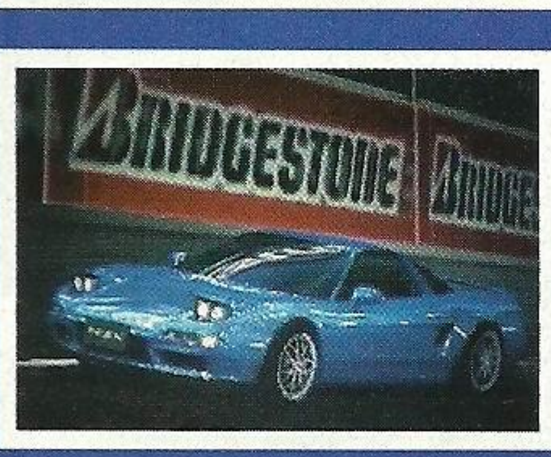
W zasadzie mieliśmy jedynie okazję pochodzić po ciekawie oświetlonych korytarzach jakiegoś opustoszłego zamku i wpatrywać się w odblaski jakie powstawały na ścianach po odpalaniu fireballi.

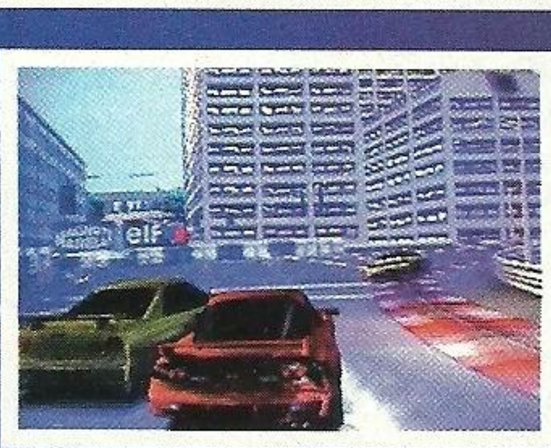
Den Sen Electric Wire

Sony SCEI, PlayStation 2

Oto gra, która na 99% nie opuści granic Kraju Kwitnącej Wiśni. Trzeba jednak przyznać, że jej koncepcja jest nowa. Zapnijcie pasy: gracz pokieruje dziewczynką huśtającą się przy pomocy przedziwnego urządzenia na kablach wchodzących w skład linii wysokiego napięcia. Raczej niespotykane, prawda? Przedziwny pomysł przetworzono na grę zręcznościowo-logiczną. To wszystko w akompaniamencie ładnej, kolorowej grafiki i naturalnie płynnej animacji. Nie można było grać, leciał jedynie tak zwany samograj.







Wejście na TGS. Niewiele zmieniło się od ostatniego razu, prawda?

Ken Kutaragi podczas konferencji prasowej poświęconej PlayStation 2.

Kobiety i pistolety, czyli cała przyjemność z grania na konsolach.

BOUNCER

Squaresoft, PlayStation 2

Squaresoft nie zawiódł Sony. Prezentując na tegorocznym TGS-ie najbardziej ambitną grę na PlayStation 2 , jaka znajduje się obecnie w fazie produkcji.

Gra ma prezentować nieznany dotychczas gatunek, zaś Squaremani mówią, że gra ma prezentować"Seamless Battle System". Mnie, po obejrzeniu filmu i pobawieniu się kamerą w grze nasuwa się określenie masowego mordobicia.

BOUNCER prezentowany był w postaci kilku nieinteraktywnych sekwencji walki na wielkich telebimach ustawionych w narożnikach stoiska Squaresoftu. Pokazywały one kolejno wjazd płonącego pociągu na peron, kilka fragmentów walk oraz rozmowę bohaterów z kimś, kto wygląda na bossa gry (dziewczyna z dość ciekawą fryzurą). Pierwsza scena - pociąg spowity płomieniami wjeżdża na podziemny peron (stację metra chyba) kierując się prosto na ścianę. Tuż zanim w nią uderza, z jego wnętrza wyskakują trzy postacie. To bohaterowie gry. Jeden z nich to chłopaczek - młody skejcik w stylu Liona z VF2 (szerokie spodnie do kolan z obowiązkowym łańcuchem, czerwona bluza z kapturem, długie włosy), wielki blondyn w czarnej skórze (duży, napakowany koleś z postawionymi blond włosami, skóra narzucona na gołą klatę i, to chyba najciekawsze, dwa metalowe rogi na skroniach) oraz trzeci koleś - najmniej efektowny (krótka koszulka w stylu czarnoskórych tancerzy breaka z połowy lat 80-tych, zielone spodnie, długie włosy). Bohaterowie wstają z ziemi i wszyscy trzej rzucają się na strażników podnoszących się właśnie po wybuchu. Każda z postaci atakuje jednego z gości - skejcik z rozbiegu wjeżdża w nogi przeciwnika wślizgiem, blondas rozbiega się, wystawia w bok ramię i zdejmuje gościa wpadając na niego, a ten trzeci coś też tam robi. Po załatwieniu przeciwników, wszyscy bohaterowie wbiegają na schody i wylatują z peronu.

Co jest w tym ciekawe? Przede wszystkim - świetne postacie. Blondas i skejcik naprawdę mają coś w sobie. Druga rzecz? Rewelacyjnie pokazana jest walka. Tutaj kamera nie śledzi jednej postaci. Nie ustawia się za plecami czy pod kątem. Całą akcję widzimy tak, jakby akcja pokazywała fragment jakiegoś filmu. Nie koncentruje się na żadnej z postaci, a zamiast tego oferuje przegląd całej sytuacji. Ale ten sam czynnik powoduje, że zastanawiam się w jaki sposób sterować będzie się postacią. Są różne wyjścia - albo gracz steruje jednym z bohaterów a resztą - konsola (a demo na TGS-ie miało tylko pokazywać możliwości gry), albo też gra będzie umożliwiała grę kilku postaciom naraz (wtedy kamera będzie musiała bardziej koncentrować się na poszczególnych postaciach), albo też gracz będzie sterował wszystkimi postaciami (kretyński pomysł, nie?). W każdym razie - sposób takiego przedstawienia akcji robi wrażenie.

Drugi fragment pokazywał naszych trzech bohaterów dobiegających do barierek stosowanych zwykle przy wejściu na stacje metra (lub w hipermarketach - to te z obrotowymi drążkami, nad którymi nagminnie przeskakują uciekający przestępcy). Bohaterowie naturalnie przeskakują przeszkody (każdy w inny nieco sposób) po czym wbiegają na peron. Tutaj stoi kilku strażników (identycznych jak w poprzedniej scenie), oraz powoli odjeżdża pociąg. I znowu - atak z biegu. Blondas i pan w przykrótkiej koszulce powalają swoich i wskakują na tył pociągu, a skejt wślizgiem powala swojego, lecz za jego plecami pojawia się drugi. Kopnięcie z obrotu, potem jeszcze raz tego pierwszego i rzuca się w pogoń za uciekającym pociągiem. Kumple stoją już na pomoście na tyle ostatniego wagonu - blondas wyciąga rękę. Skejt podbiega blisko wyciąga rękę i... Potyka się, tracąc równowagę. Po chwili znowu nabiera szybkości, widać wysiłek i chwyta wyciągniętą dłoń po czym zostaje wciągnięty przez blond osiłka. Koniec sceny.

Co tutaj jest ciekawe? Walka dosyć podobna schematem do poprzedniej, ale tym razem widzimy więcej niż tylko po jednym ciosie. Wchodzą w przeciwników bardzo ładnie, towarzyszący dźwięk też jest niczego sobie. Jednak naprawdę urzeka tutaj znowu gra kamery (szczególnie przedstawienie terenu akcji po przeskoku przez barierki - typowo filmowe zdjęcia) oraz świetna scena pościgu za pociągiem. Jeżeli engine gry przewiduje takie zagrania, jak potknięcie się po nieudanym przeniesieniu ciężaru ciała podczas takiej akcji, to naprawdę mamy przykład gry z mistrzowskim odwzorowaniem praw fizyki.

Trzecia scena pokazywała bohaterów wchodzących na dach pociągu, bieg po nim i natknięcie się na dziewczynę z włosami. Jest pokazana w całej okazałości - wiązane sandałki na zgrabnych nóżkach, efektowny strój, ciekawa fryzura. Jest z nią kilku panów z rodzaju tych, z którymi bohaterowie stukali się już wcześniej. Krótka rozmowa i koniec tej sceny.

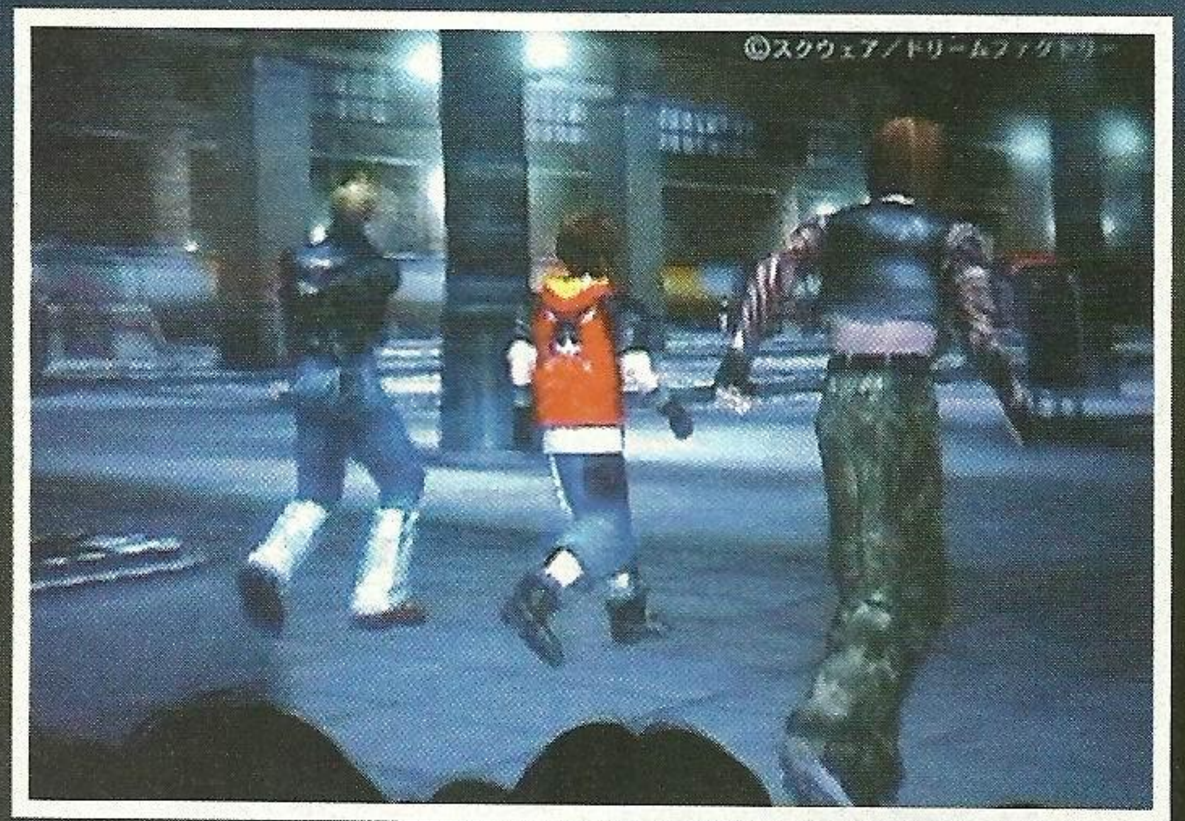
Ciekawe rzeczy? Dobre twarze postaci.

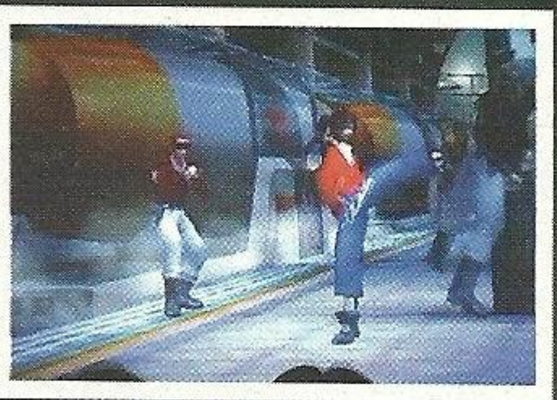
Ostatnia - czwarta już demonstracja pokazywała walkę w barze. Kamera przeskakiwała z bohatera na bohatera i była najciekawiej zrealizowaną sceną walki z widzianych przeze mnie dotychczas w jakiejkolwiek grze. Dziewczyna przeskakuje nad stołem, trafiony kopniakiem przeciwnik wpada na słup z którego odrywa się talerz i spada mu na łeb, inny kopnięty gość wpada na drewnianą barierkę na piętrze, łamie ją i spada na dół, bohaterka podbiega do gościa, który podnosi stół aby w nią rzucić, wyskakuje do kopnięcia i nagle akcja się zatrzymuje, kamera objeżdża ją (tak, dokładnie jak w "Matrix") i dopiero trafia gościa... Wszystko to potwornie dynamiczne i efektowne. Aha - doszła, jak zauważyliście, nowa pani...

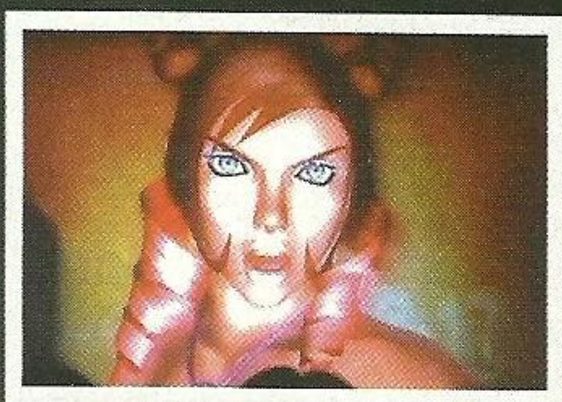
A co ciekawego jest tutaj? Naprawdę wszystko.

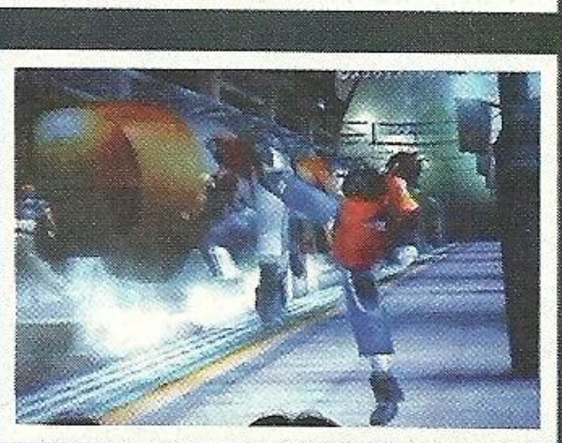
BOUNCER zapowiada się na bardzo ciekawy i ambitny projekt. Jak na razie - część rozwiązań przywodzi mi na myśl SHENMUE. Choć nie chciałbym, żeby takie rzeczy jak ta akcja z chwytaniem ręki w biegu za pociągiem odbywały się jedynie jako przeprogramowane animacje w których należy jedynie nacisnąć coś w którymś momencie.

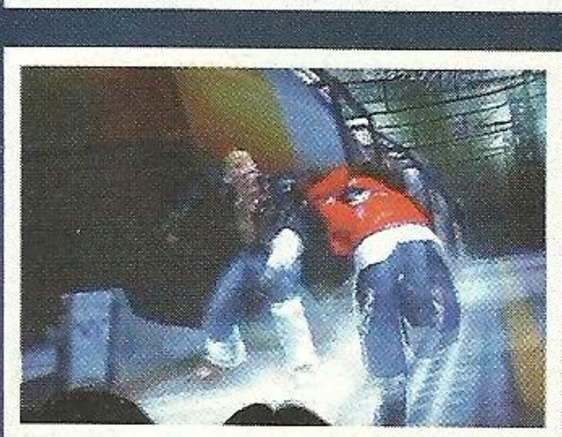
Naturalnie wszystkie powyższe fragmenty gry przedstawiane były w pełnym real-time. Uwiarygodnić miał to fakt, iż oprócz telebimów gra odpalana była też na stoisku Sony na ich nowych konsolach. Można było wziąć więc do ręki pada i pod czujnym okiem osób z obsługi stoiska... Poruszać kamerą. Niestety BOUNCER nie był grywalny. Za to w każdym z powyższych czterech fragmentów można było sobie przy pomocy pada poprzestawiać ustawienia kamery. Ale i tak rządziło. Dla mnie [Ban] - nr 1 tego show.

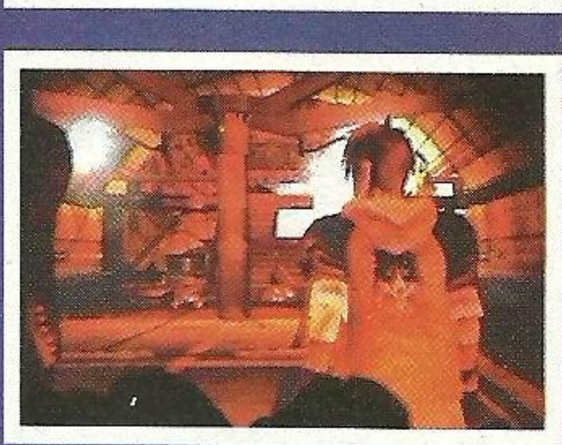












Znany z piewszego N+ Video Zespół Tańca Asynchronicznego Namco.

Sztuki w Japonii lubią przenośne konsolki. Mieszczą im się do torebek.

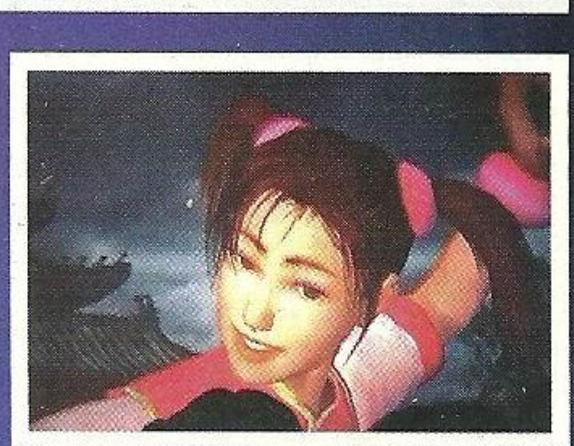
PlayStation przez cały czas trzyma się bardzo mocno...

Pozdrowienia dla czytelników eNpIUs...

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Namco, PlayStation 2

Dosyć szybko okazało się, że TTT który pojawił się nie tak dawno w postaci arcade'owej raczej nie zaistnieje na PSX-ie. Kiedy zaś SOUL CALIBUR został przeniesiony na DC pojawiły się głosy, że w takim przypadku być może także i najnowsza część TEKKENA ujrzy światło dzienne na konsoli Segi. Sytuacja przedstawia się jednak inaczej. Gra pojawi się na Playstation 2.
Różnica w wyglądzie TTT na automacie oraz tej prezentowanej na PSX2 jest kolosalna. Tak naprawdę to wygląda na to, że mamy tu do czynienia z dwiema różnymi wersjami gier. TTT na Playstation 2 wygląda olśniewająco. Szczególne wrażenie robią rewelacyjne trójwymiarowe areny. Bardzo dopalone graficznie zostały też postacie - zbliżenia kamery na twarze przy końcówkach walk oraz przedstawianiu postaci są po prostu perfekcyjne. A biorąc pod uwagę fakt, że demo TTT na TGS zostało przygotowane w trzy tygodnie... Strach pomyśleć co będzie dalej.
Może jednak dlatego sama gra sprawia wrażenie dokładnie tego samego TTT, którego widziałem (i w którego grałem) na automacie. Nawet pomimo, że tła są trójwymiarowe, to specyficzna Tekkenowa praca kamery nadaje im wymiar pseudo 3D. Poza tym zupełnie nietknięta została technika walki. Na etapie prezentowanym na TGS-ie dostępni byli Xiaoyu, Jun, Jin, Paul, Hwoarang i Eddy. I żadna z postaci nie posługiwała się nowymi ciosami. Z tego też powodu, trzeba przyznać, że w momencie premiery nowej konsoli Sony, gracze do swych rąk nie dostaną NOWEGO Tekkena, tylko ODŚWIEŻONEGO Tekkena. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku premiery Dreamcasta (chociaż tutaj dostali VF3 - dokładnie takie same i nawet nie odświeżone w stsounku do arcade).
Wprowadzono tu takie elementy jak świsty powietrza podczas zadawania ciosów (bardzo dobre), uproszczono efekty specjalne podczas zadawania ciosów (brak było kwiecistych rozbłysków przy ciosach, uproszczone zostały też nieco błyskawice Jina), dodano powtórki po zakończeniu walki (ostatni, kończący cios pokazywany był na powtórkach z różnych kamer). Wszystko świetnie - wreszcie gra nabrała wyglądu z XXI wieku, ale... Nie wygląda jeszcze rewelacyjnie. Nieprawdopodobnie. Nieprawdziwe też są stwierdzenia brzmiące" Gra już na tym etapie wygląda lepiej niż SOUL CALIBUR". Należy raczej w obydwie gry dłużej pograć, żeby to stwierdzić. Choć bezdyskusyjnie tła w TTT są nie do przebicia. System grania dwiema postaciami (z sześciu postaci dostępnych w grze trzema można było grać z lewej strony, trzema pozostałymi z prawej) naraz sprawdza się bardzo dobrze. Od razu wiadomo też dlaczego gra nie mogła zostać pociągnięta przez starego PSX-a. Ale przydałoby się coś nowego. Naprawdę nowy, cudownie złożony i skomplikowany, pozbawiony durnych Pand, Kum, Alexów i Gonów Tekken.



Popolocrois 3

Sony, PlayStation 2

Nie znamy w Europie ani poprzednich części tej serii, ani także jej rozwinięcia w postaci japońskiego super-sellera POPOROGUE. W każdym razie POPO3 zapowiada się na dość przyjemnego i sympatycznego erpega, przeznaczonego zdecydowanie dla najmłodszych graczy. Fantastycznie wyglądają twarze postaci - są pięknie pocieniowane, pozaokrąglane tam, gdzie trzeba i bardzo miłe. Wygląda to trochę jak TOY STORY w czasie rzeczywistym.
Niestety, gra najprawdopodobniej nie ukaże się na innym rynku niż japoński...

Unison

Tecmo, PlayStation 2

Pokazano kilka ujęć z tańczącym na scenie girl-bandem. Fantastycznie tańczącym, należałoby dodać - dziewczyny nie tylko wyglądają jak ludzie, ale także i ruszają się jak cztery prawdziwe (i fajowe) sztuki na scenie. Trudno cokolwiek wywnioskować po tej prezentacji oprócz oczywistych faktów: że będzie to gra muzyczna. Bardzo ładna gra muzyczna, należałoby dodać.

A-Train 6

Artdink, PlayStation 2

Japończycy są zafascynowani pociągami i wszystkim, co z nimi jest związane - taki wniosek może wyciągnąć osoba patrząca na 10 gier o tamtejszym odpowiedniku PKP stojących obok siebie na sklepowej półce. Seria A-TRAIN jest najwyraźniej w Japonii popularna, na co wskazuje dość wysoki numerek, jednak pojęcia nie mamy dlaczego? Co jest takiego fajnego w prowadzeniu pociągu, no co?

Oto i stanowisko, na którym można było zagrać w XFIRE.

Przed tym sklepem spędziliśmy trzy godziny stukając Japończyków w SC.

Aaach... Pierwszego dnia odbywają się wybory misski spośród kilkuset hostess...

Drum Mania

Konami, PlayStation 2

Kolejna gra muzyczna Konami, którą spokojnie i ze sporym zapasem sił mogłoby pociągnąć stare PlayStation. DRUM MANIA to symulator perkusji, który będzie sprzedawany - a jakże - ze specjalnym kontrolerem imitującym bębny. Naturalnie wali się w nie pałeczkami. Bardzo interesujące doświadczenie. Chcialibyśmy jednak, aby wraz z gitarą GUITAR FREAKS, turntable'm z BEATMANII i matą z DANCE DANCE REVOLUTION można było stworzyć całą orkiestrę. Włącznie z tancerkami.

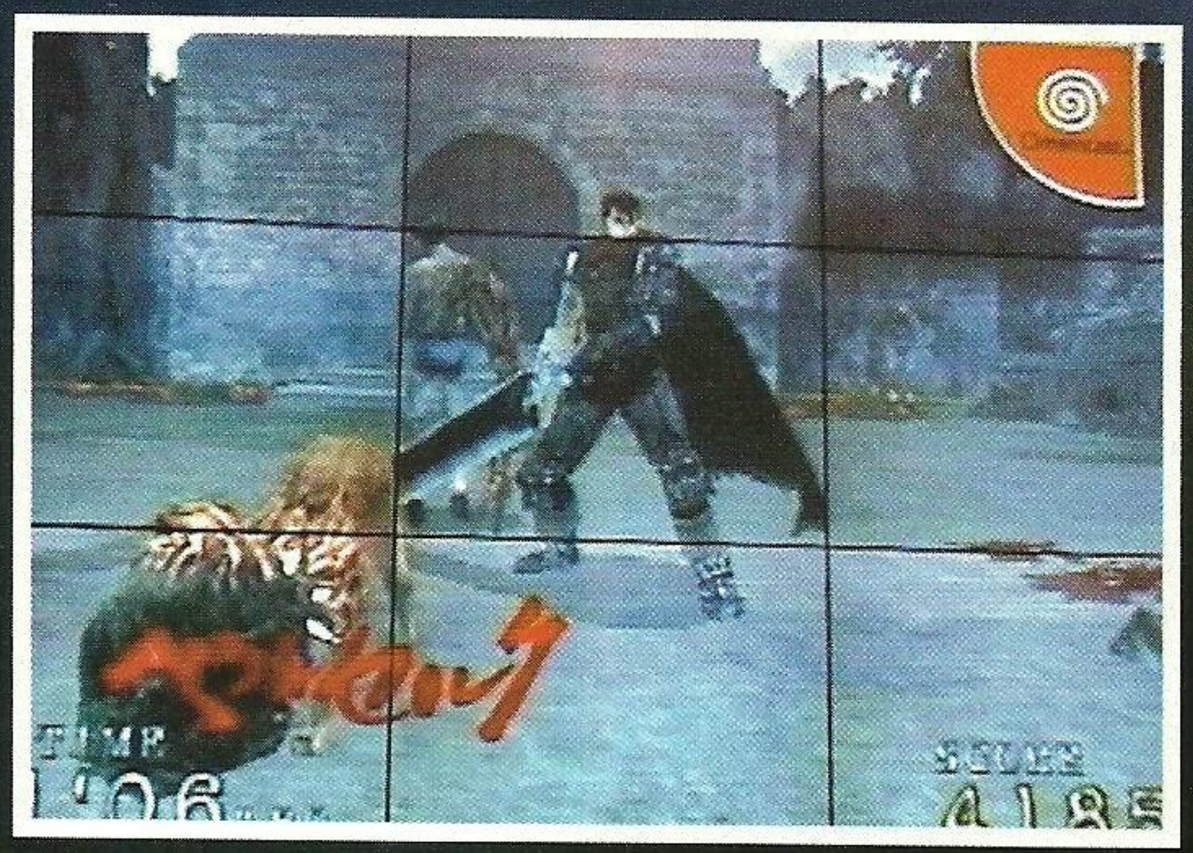
BERSERK

ASCII, Dreamcast

Zaraz przy wejściu do drugiej hali wystawowej mieściło się stanowisko firmy Ascii, na którym bezsprzecznie królował BERSERK. Gra jest średniowieczną, chodzoną rąbanką z magią i specjalami, dobrą grafiką, bardzo wrażliwym sterowaniem i dudniącym, pulsującym dźwiękiem.

Oprócz pełnych dekapitacji, odcinania wszelkich możliwych członków i gejzerów krwi towarzyszącym umieraniu przeciwników pojawiają się chore i niespodziewane akcje. Na przykład przebywając w spokojnej wiosce nasz człowiek wdaje się się w dyskusję z zakonnicą, która nagle przytula do siebie kilku zombiaków, a z jej klatki piersiowej wyskakują macki. Jak nietrudno się domyślić zaczyna się jatka.

Gra jest szalenie dynamiczna i efektowna, a wśród Japończyków wzbudziła sporą sensację. Aby sprawdzić ją w akcji trzeba było stać dobre 40 minut w kolejce. Ale warto było.



Kessen

Koei, PlayStation 2

Pierwszej gry, która została zapowiedziana na PlayStation 2 po prostu nie mogło na TGSie zabraknąć. W sumie, jedynym co było dane nam zobaczyć była sekwencja starcia się dwóch wrogich armii. Sam pomysł zasługuje na uznanie - dwie nacierające na siebie konne armie budzą respekt (tym bardziej, że oddzielnie animowanych postaci było na ekranie kilkadziesiąt naraz). Niestety, miało to swoją cenę - jeźdzcy wyglądali i poruszali się niemal identycznie. No i nie widzieliśmy na czym sama gra ma polegać. Jeszcze trochę sobie na te nią poczekamy.

PARASITE EVE 2

Squaresoft, PlayStation

Kilkosekundowe, bardzo dynamiczne demko PARASITE EVE 2, demonstrowane znienacka na stoisku Squaresoftu w Los Angeles podczas tegorocznego E3 nabrało wreszcie bardzo konkretnych rozmiarów. Grywalne demo, jak również przepięknej jakości animacje zwiastują nadejście nowej gry z Ayą Breą w roli głównej.

Pierwsze co rzuca się w oczy po uruchomieniu gry jest o wiele lepiej dopracowana sylwetka głównej bohaterki. I to zarówno podczas świetnych wyrenderowanych filmów (Aya jest teraz naprawdę piękną kobietą) jak i w czasie samej gry.

Rozgrywka toczy się, tradycyjnie, wokół mutujących się istot i ludzi. Poddani działaniu mitochondrii zmieniają się w krwiożercze i przerażające istoty, które trzeba naturalnie zwalczać. I kiedy w trzy lata po wydarzeniach z PE, mitochondrie ponownie atakują zbiorowisko ludzkie, natychmiast wysłany zostaje zespół szybkiego reagowania. A wraz z nim panna Brea.

O wiele ciekawiej, jakby bardziej dopracowany jest system walki - wciąż rozgrywający w sposób podobny do tego z pierwszej części, jednak o wiele bardziej estetyczny. Po pierwsze - przejście do walki odbywa się niemal natychmiast po napotkaniu przeciwnika. Po drugie - sfera pokazująca zasięg trzymanej w rękach broni nie pojawia się już w czasie walki. Zamiast tego, Aya może swobodnie celować w dowolnie wybrane cele (a w niektórych wypadkach - także w konkretne części ich ciała). Oprócz tego może decydować czy chce strzelać serią, czy też pojedynczym ogniem. Sama sfera owszem, pojawia się, ale jedynie w momentach, kiedy gracz próbuje skorzystać z jednej z pasożytniczych mocy bohaterki (bo naturalnie i one wracają) - substytutu magii w PE. Jest to zdecydowanie jedna z lepiej wyglądających gier powstających na PSX-a.

ISS Pro 2000

Konami, PlayStation 2

W przypadku zaprezentowanej krótkiej, niegrywalnej migawki ISS PRO 2000 bez obaw możemy mówić o ogromnym rozczarowaniu. Postacie zawodników ruszały się dość nieciekawie, a tekstury boiska przerażały wszechobecną pikselozą. Pocieszamy się jedynie myślą, że była to bardzo wczesna wersja tej gry i mamy nadzieję, że Konami uda się wydać po raz kolejny najlepszą piłkę nożną.

Sklepik SNK w trzeciej hali. Między sklepem Capcom a Segi.

Sklepik Capcom z artykułami promującymi Residenty.

Namco po raz kolejny pokazało świetny DRAGON VALOR. Już byśmy go chcieli.

SHIN RIDGE RACER

Namco, PlayStation 2

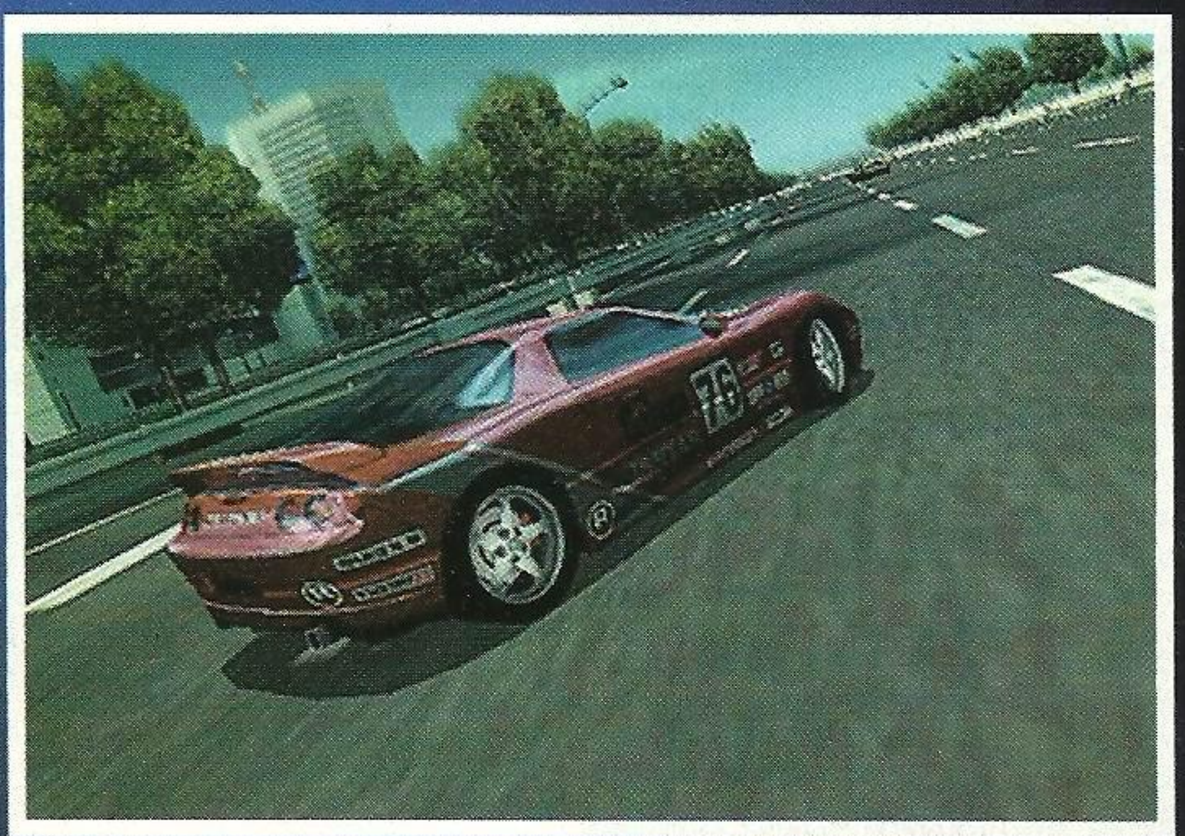
Drugą po TEKKEN TAG TOURNAMENT grą, którą zaprezentowało Namco była nowa odsłona najpopularniejszej (przynajmniej w Japonii) serii wyścigów na starego PSX'a. SHIN RIDGE RACER (tytuł roboczy - "SHIN" znaczy tyle, co "Nowy") był pokazywany jedynie w formie prezentacji na telebimach (i co ciekawe - tylko w stoisku Namco, w Sony nie), grywalnego dema niestety nie było. Prezentacja jednak była stosunkowo długa i bogata w treść. Na jej podstawie można było zorientować się czym w przyszłości uraczy nas Namco.

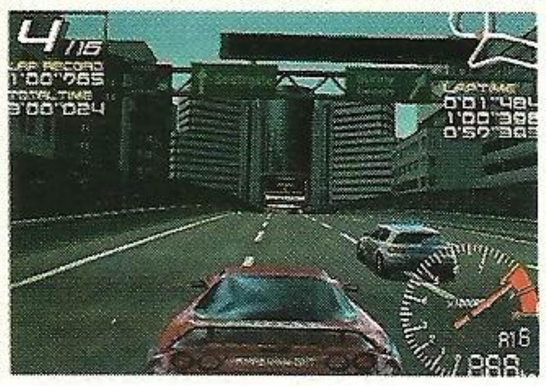
Migające napisy informowały, że seria zmierza w nowym kierunku, jednak wnioskując po tym co widziałem chodzi raczej o nowy design, niż o model jazdy. Wygląda na to, że dalej będą to czysto zręcznościowe wyścigi ze słynnymi poślizgami i szybką akcją. Przepięknie wyrenderowana dziewczyna będąca maskotką poprzednich części - Reiko - ustąpiła pola swojej wirtualnej następczyni, równie zgrabnej i wiotkiej, choć wyglądającej na bardziej dojrzałą.

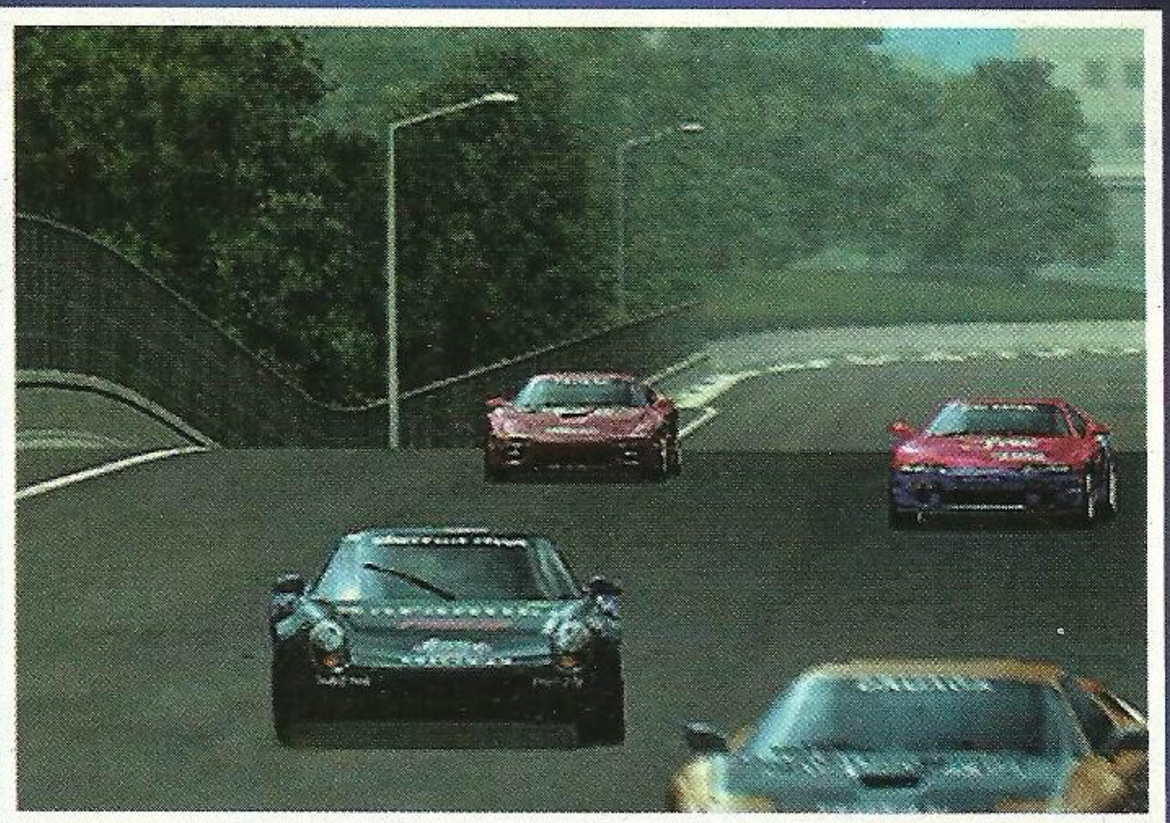
Jak wyglądała gra? Dobrze. Nawet bardzo dobrze. Wierzcie lub nie, ale prezentacja SHIN RIDGE RACER pod pewnymi względami wyglądała lepiej od dema GRAN TURISMO 2000. A przynajmniej zrobiła na mnie większe wrażenie. Futurystyczny wygląd miasta, na ulicach którego rozgrywają się wyścigi i uczucie prędkości towarzyszące widokowi z samochodu naprawdę robiły wrażenie. Waląca z głośników muzyka "from real techno artists" (jak głosił napis) stanowiła dopełnienie reszty.

Na pierwszy rzut oka nie zaobserwowaliśmy praktycznie niczego nowego w samym mechaniźmie gry. Może poza snopem iskier tryskającym spod nadwozia przy lądowaniu po udanym skoku... Ale oprócz tego zapowiada się po prostu kolejna część serii z jeszcze lepszą grafiką i dźwiękiem, zapewne z bardziej rozbudowanymi trybami i bonusami.

Namco zapowiedziało na PlayStation 2 jeszcze jedną grę - wyścigi motocykli GP 500, które zadebiutowały jakiś czas temu w salonach gier. Co jakiś czas puszczano krótki film prezentujący grę - niestety na podstawie wersji arcade (działającej na płycie pierwszego PlayStation, a więc konwersja będzie lepsza). Samą grę przetestowaliśmy w salonie i jest bardzo dobra. Ciekawe tylko jak poradzi sobie bez wbudowanego w podstawę arcade'a motocykla...

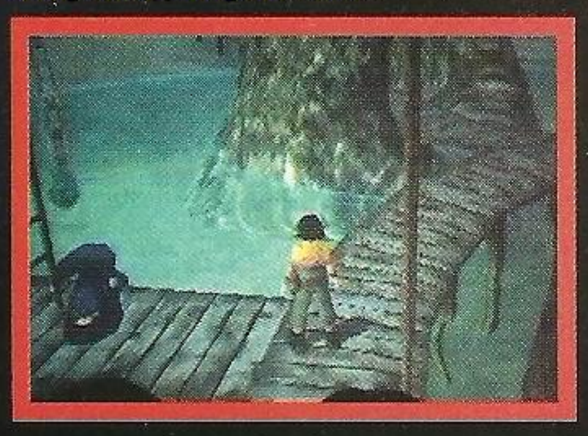






Dark Cloud

Sony SCEI, , PlayStation 2



Nowym, zupełnie nieznanym i ambitnym RPG-iem zaatakowało same Sony. Ich propozycją jest oprawiona w śliczną grafikę gra, w której najpierw buduje się świat (z kawałó krajobrazu) z pozycji jakiegoś bóstwa, aby następnie go sobie pozwiedzać, napotykając typowe dla gatunku questy. Coś trochę w stylu LEGEND OF MANA.

Dziwne, ale ciekawe. Może tylko strój bohatera, z kusym płaszczykiem przypominającym koszulki breakdancerów z lat osiemdziesiątych psuł nieco ogólne, dosyć dobre wrażenie.

Crazy Taxi

Sega, Dreamcast

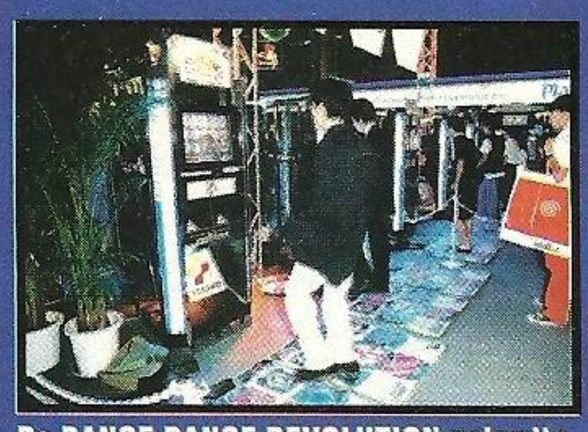
Wreszcie można było zagrać w prawie ukończoną konwersję CRAZY TAXI na Dreamcasta. Oczywiście konwersja jest perfekcyjna, jako że automat działa na bazie Naomi. Wcielamy się tu w postać szalonego kierowcy taksówki, próbującego w pocie czoła nabić kabzę rozwożąc potrzebujących po mieście. Szybka, efektowna akcja w połączeniu z bardzo dobrą oprawą dają pewny hit na nadchodzące święta. Oczywiście Japończykom - będzie dobrze, jeśli ta gra zawita do nas przed wiosną...

Vagrant Story

Squaresoft, PlayStation

VAGRANT STORY korzysta z systemu, który najwyraźniej porzucił PARASITE EVE. Podczas poruszania się po trójwymiarowych lokacjach w grze następuje niespotykana dotychczas w tego typu RPG-ach interakcja z otoczeniem. Ale przede wszystkim w VS rządzi walka. Rozwijająca motyw punktowania przeciwnika w dowolnie wybrany fragment ciała. Ogólnie rzecz biorąc VS jest trzecią z najbardziej godnych zainteresowania gier na PSX-a zbliżających się w naszą stronę. I obawiam się, że nie będzie już po nich zbyt wielu godnych następców. Nie na pierwszego PSX-a.

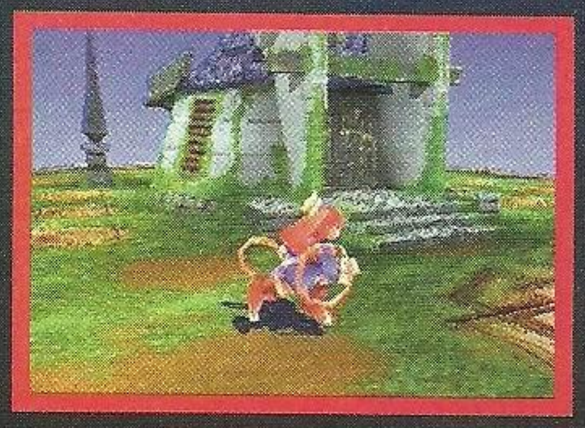
Kolorowe i roześmiane sztuki witają przybyłych na konferencję gości.



Do DANCE DANCE REVOLUTION pojawiły się już 3 płytki z nowymi utworami.

Oto dość nowy koncept: gra muzyczna z grzechotką w roli głównej.

Dev Prism
Squaresoft, PlayStation

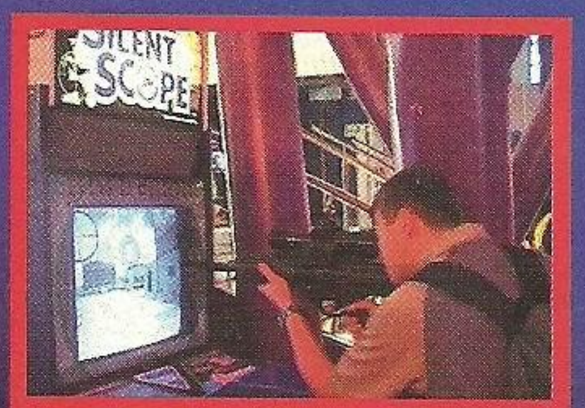


Nieformalna kontynuacja BRAVE FENCER MUSASHI jest równie kolorowa, żywa i radosna jak przygody pewnego siebie i kapryśnego samuraja. Podobieństw jest kilka - BFMa przywodzi już sam wygląd postaci oraz całego otoczenia, choć wyraźnie widoczny jest krok naprzód zrobiony przez grafików - wszystkie modele wyglądają tu na o wiele bardziej złożone... Drugą rzeczą jest fabuła - tutaj także obraca się ona wokół miasta, które bohaterowie muszą odwiedzać w trakcie posuwania sie naprzód. Nie wspominam już o takim samym przedstawieniu i umiejscowieniu wskaźników z energią i innymi licznikami postaci.

Chrono Cross
Squaresoft, PlayStation

CHRONO CROSS nie jest spektakularny. Gra ta, pomimo dosyć dużych nakładów jakie poszły na przygotowanie, nie wygląda rewelacyjnie. Oczywiście przepiękne, okraszające rozgrywkę filmy są najwyższych lotów, ale już grafika podczas samej gry - nie tak do kożca. Nie da się jednak odmówić uroku postaciom, z głównym bohaterem na czele. Dosyć intuicyjny jest system walki (na co dowodem jest to, że mogłem je prowadzić), ale już na temat samej fabuły czy historii, z tekstów wygłaszanych przez postacie, trudno było mi cokolwiek wywnioskować (kanji).

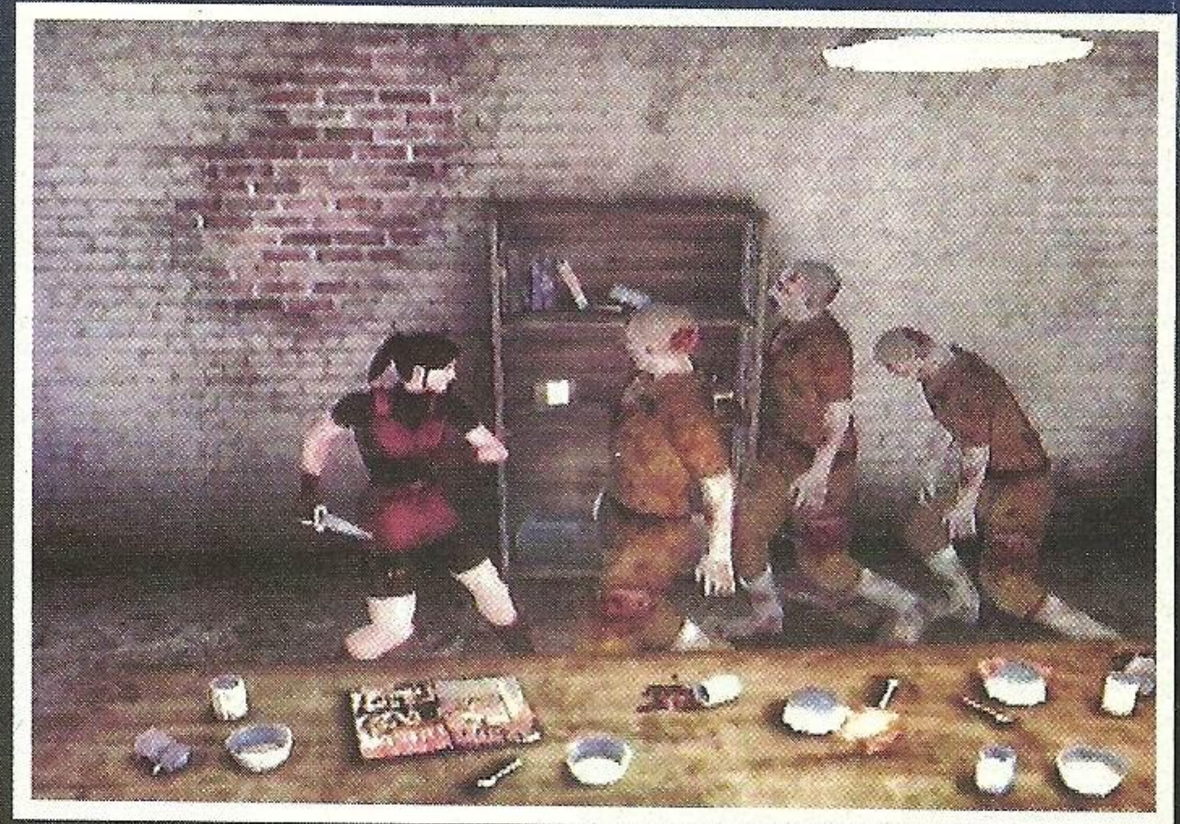
Silent Scope
Konami, Automaty



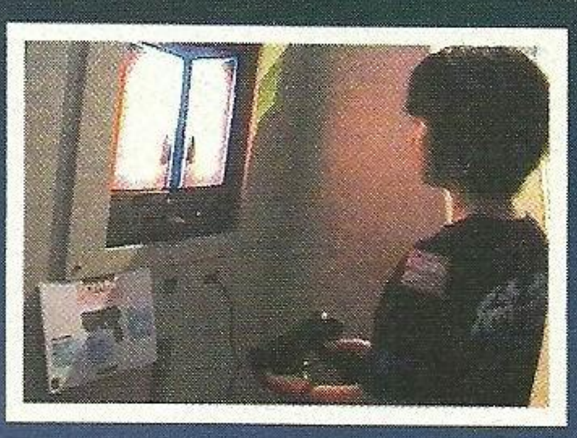
Gra na której podobno ćwiczyli członkowie zespołów specjalnych. I nie dziwię im się. Symulator snajpera. To najkrótsza charakterystyka tego naprawdę doskonałego arcade'a. Konami po raz kolejny trafiło w dziesiątkę. Arcade składa się z automatu oraz zamocowanego karabinu z lunetą snajperską. Broń umieszczona jest bardzo blisko ekranu. Ale jest to uzasadnione. Patrząc na ekran bez korzystania z lunety widać tylko bardzo oddalony krajobraz, z czarnymi punkcikami w oddali. A przez lunetę widać wszystko jak na dłoni. Gra jest bardzo emocjonująca.

BIOHAZARD: CODE VERONICA
Capcom/Sega, Dreamcast

Układając chronologicznie kolejne części Residentów, należałoby ustawić je na półce w kolejności: RE1, RE2, RE3 (chociaż RE3 mógłby też stać przed RE2) i na końcu RE:CV. Możemy tylko próbować przewidzieć na jakiej następnej platformie ujrzymy przygody dzielnych zabójców zombiaków.
RE:CV rozgrywa się w trzy miesięce po wydarzeniach z drugiej części. Główną bohaterką jest Claire Redfield, która po wyruszeniu na poszukiwanie swego brata została porwana i uwięziona na jakiejś tropikalnej wyspie. Pierwszym co rzuca się w oczy jest gra kamery, która potrafi przenosić się z miejsca na miejsce (będzie też można rozglądać się po okolicy w trybie fpp), co stanowi dosyć ciekawe odejście od tradycji Residentowych z PSX-a. Oczywiście aby to było możliwe wszystkie obiekty w grze musiały być wyrenderowane w 3D.
Gra będzie zajmować dwie płyty. W jej trakcie ma występować system znany z RE2 - dwie postacie (Claire oraz naturalnie Chris), których fabuły splatają się ze sobą. W grze ma teć być dostępny nieznany dotychczas system prowadzenia ognia z dwóch broni naraz. Zapowiada się ciekawe rozwinięcie historii. Tym bardziej, że czas na ukończenie jednego scenariusza ma zajmować dwa razy tyle co w RE2. Graficznie RE:CV jest o wiele ładniejszą grą niż wersje PSX-owe. To oczywiste. Ale nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że zombiaki dobrze pasują do brudnoszarych lokacji na Plejaku. Na DeCeku wyglądają trochę zbyt sterylnie.



BIOHAZARD: GUN SURVIVOR
Capcom, PlayStation



Kierując się w stronę stoiska Capcomu aby ujrzeć w akcji dwie najnowsze z gier o zombiakowatej serii (RE:CV na DC oraz RE:N na PSX-a) nie spodziewałem się, że zobaczę inny tytuł z naszymi rozkosznymi ulubieńcami. A jednak. Dosyć nieoczekiwanie natknąłem się na shooterek na pistolet i przygodówkę w jednym. I to w dobrze znanym już świecie, gdzie kolejni członkowie grupy STARS co chwila wyruszają do walki z efektami nieudanych (lub, jak kto woli, aż nadto udanych) eksperymentów Umbrelli.

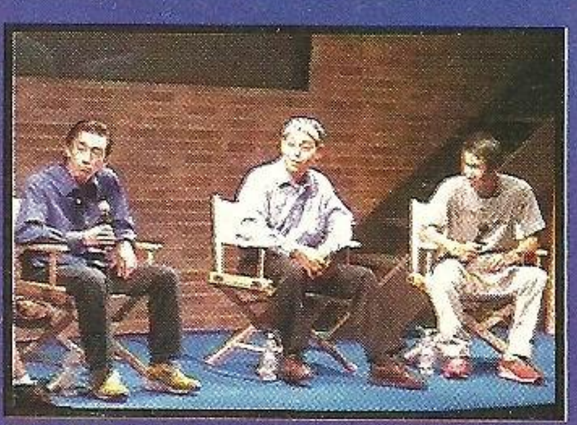
W sumie gra wyróżniała się dwoma rzeczami. Po pierwsze - do sterowania wykorzystywany był pistolet z małym kontrolerem. Dzięki niemu można nie tylko strzelać, co dosyć oczywiste, ale też poruszać się po lokacjach. Jednym słowem - gra to przygodówka połączona z shooterem. Bardzo nowatorskie rozwiązanie.

Niestety druga z wyróżniających się rzeczy to grafika. O ile RE, RE2 i RE3 doskonale prezentują się w swoich prerenderowanych lokacjach z ustawionymi kamerami, o tyle w pełni trójwymiarowa gra oparta na tym enginie wygląda już bardzo kiepsko. Jeszcze lokacje jakoś się bronią, ale zombiaki z bliska wyglądają naprawdę okropnie. Można było spokojnie policzyć kwadraciki, z których się składają.

Gra prezentuje się jednak ciekawie i najwyraźniej jest jedyną w swoim rodzaju. Najprawdopodobniej będzie współpracować tylko ze specjalnym gunem, ewentualnie z GunCon'em Namco (i kompatybilnymi z nim pistoletami). Czyli - PSX ofkoz.

Jeszcze jeden shot z konkursu na najładniejszą hostessę...

Yui Naka, szef Sonic Team przybył na TGS opowiedzieć o swoich nowych projektach



Mr. Mikami i mr. Okamoto na stoisku Capcom. Któż to? Twórcy Residentów...

Sprawdź to!

Nasza trzecia kaseta video zawierająca prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2
50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

PlayStation
Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY. No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast
Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color
Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA i RESIDENT EVIL!

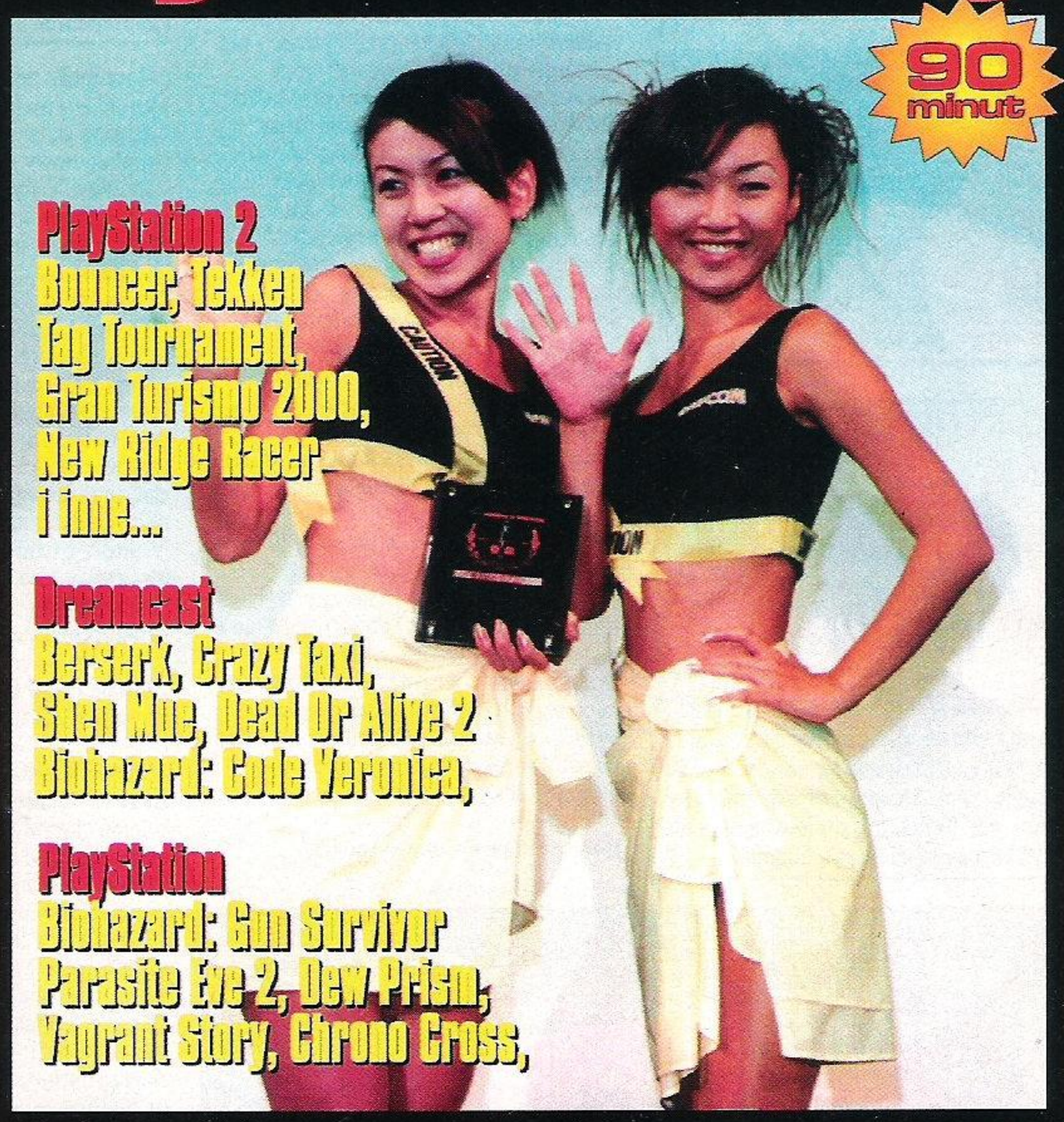
Automaty
Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski
Czas: 90 minut.
Cena: 29.90

PLAYSTATION 2 • DREAMCAST • PLAYSTATION

PSX 2

PlayStation 2 w akcji



NEO PLUS VIDEO 3

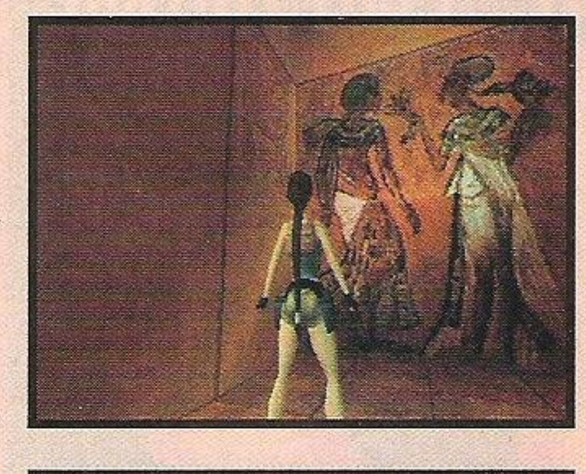
Neo Plus Video 3

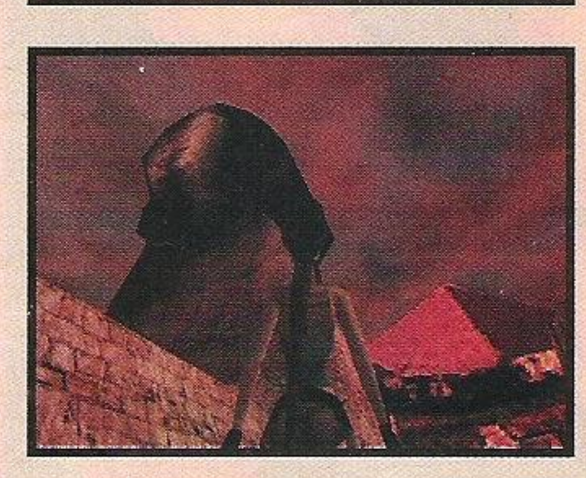
Kupon zamówienia na stronie 77...Kupon zamówienia na stronie 77

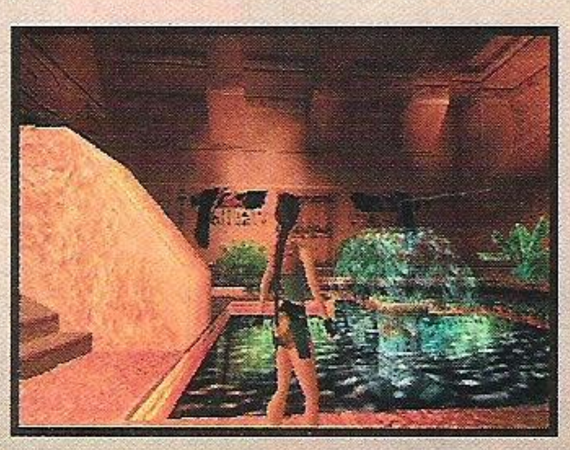
■ Wydawca: Eidos ■ Platforma: PlayStation ■ Termin: Styczeń 1999

Tomb Raider The Last Revelation

Rozmowa z Adrianem Smithem, szefem Core Design..







Bardzo klimatycznie wygląda to wnętrze piramidy. Czerwonawy kolor piasku nadaje specyficzny nastrój kolejnym lokacjom. Podobno skopiowanym przez grafików z prawdziwych budowli.

Lara o wiele bardziej pasuje do wnętrz prastarych budowli, niż do dużych, otwartych przestrzeni. Tak samo, po średnio udanych próbach z TR3, sądzą twórcy gry.

Co sprawi, że gracz, który zetknął się już z trzema poprzednimi wersjami, będzie chciał kupić nową grę?

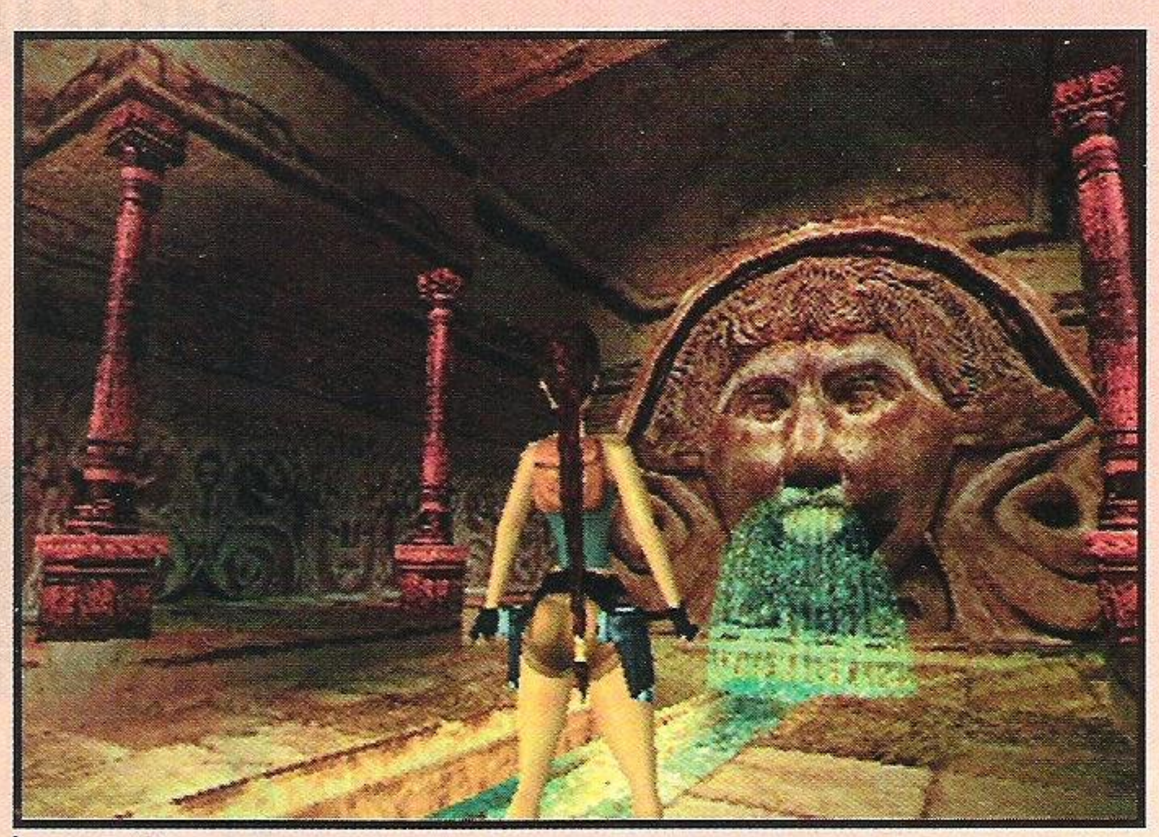
Po załadowaniu gry grający zobaczy zupełnie nowy interfejs. Nie będzie znanego już okna kieszeni w postaci pierścienia, żadnych paszportów itp. Lara będzie miała swój dziennik - będący jednocześnie spisem posiadanych przedmiotów, informacji i map zbieranych w trakcie przeżywanej przygody. Znajdą się w nim także wskazówki i podpowiedzi w trudniejszych momentach, jak również album wycinków, z którego będzie można się dowiedzieć więcej na temat samej Lary.

Egipt - miejsce gry, stwarza okazję do przedstawienia bardzo klimatycznych lokacji, mitologicznych artefaktów, grobowców, ciemnych typów. Wielu wrogów Lary będzie dysponowało takimi samymi umiejętnościami jak nasza bohaterka, więc znacznie trudniej będzie walczyć z nimi lub ich przechytrzyć - nie wystarczy po prostu schować się w trudno dostępnym miejscu i przeczekać niebezpieczeństwo. Jeżeli Lara może przeskoczyć nad jakąś przepaścią - to samo będą potrafić oni. Powinno spowodować to, że będzie się ich postrzegało bardziej jako żywych adwersarzy niż tylko wygenerowanych przez konsolę przeciwników.
Scenariusz gry, jak już mówiłem, jest bardziej przejrzysty i niewątpliwie wciągnie grającego w rozgrywającą się akcję.

Lara ma cały arsenał nowych umiejętności: od kołysania się na linach i wdrapywania na nie, do wywalania drzwi kopniakiem.

Scenariusz gry będzie prostszy w porównaniu z TRIII, gracz łatwiej zorientuje się, o co w danej chwili chodzi - trudności będą występowały głównie z rozwiązaniem zagadek, a nie ze znalezieniem fragmentów łamigłówki czy informacji. Nie chcemy, żeby gracze uganiali się po wielkich połaciach terenu z mapami w ręku i zastanawiali co mają teraz zrobić, gdzie pójść.

Jakie są te nowe umiejętności?



Interakcja z otoczeniem ma znacznie zwiększyć się w TR:LR w stosunku do poprzednich części. Ma znacznie wykraczać ponad zwykłe przerzucanie wajch.

Lara może np. wdrapywać się na liny i zsuwać w dół, kołysać się na nich - poruszać się w różnych kierunkach w zupełnie nowy sposób.
Przesuwanie się w bok (podczas wiszenia na rękach) wokół narożników także stwarza nowe możliwości - dawniej, po natrafieniu na zakręt Lara spadała na ziemię. Teraz - kiedy może je już pokonywać, otwierają się nowe możliwości przemieszczania jej po mapie. Mamy także drzwi zamykane i otwierane ręcznie, ramieniem, kopniakiem itd. Do tego dochodzą nowe sposoby użycia łomów i innych obiektów, przeszukiwanie ciał, przesuwanie dźwigni ukrytych w różnych dziurach... lista jest długa. Niektóre z istniejących już ruchów Lary ulepszono, dzięki czemu animacja jest bardziej płynna i pozwala łatwiej kierować panią archeolog.

Co daje nowy interfejs wyposażenia? I czy nowe zagadki będą trudne?

Nowy interfejs ułatwi życie zarówno Larze jak i grającemu. Przedmioty można zbierać i łączyć, np. latarkę i baterie do oświetlania ciemnych korytarzy, latarkę i baterie z pistoletem do strzelania w ciemnych pomieszczeniach. Po połączeniu zebranych części mapy, Lara ma nie tylko komplet informacji o całej lokacji, lecz także zdobywa dostęp do dodatkowych tajemnych miejsc. Odległy teren można będzie badać przy pomocy lornetki i zbierać informacje o inskrypcjach i innych detalach zbyt oddalonych do odczytania gołym okiem. Informacje te, po ich odczytaniu, pojawią się w dzienniku - tak jakby Lara sama je tam napisała.

Zagadki nie będą zbyt trudne - ich celem nie jest doprowadzenie grającego do frustracji. Grający będzie miał w zasięgu wszystkie informacje potrzebne do rozwiązania zagadek, musi je tylko odpowiednio dopasować. Niektóre z zagadek wzorowane są na występujących w poprzednich grach, ale większość jest zupełnie nowa.

Czy Lara będzie miała nowe pojazdy?

W tej chwili mamy jeepa oraz motocykl z wózkiem.

W jakim stopniu zmodyfikowany został engine z poprzedniej części gry? Na pierwszy rzut oka gra jest bardzo zbliżona do TRIII. Chyba nie zastosowano w niej jakiejś radykalnie nowej technologii?

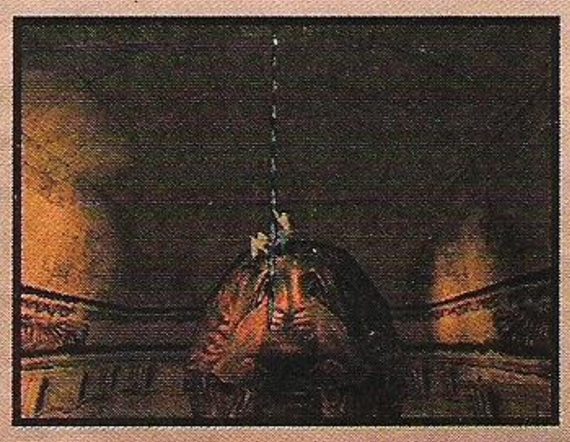
Widoczny jest postęp w stosunku do TRIII. Chociaż engine nie jest zupełnie nowy, to oddarto go od podstaw i kompletnie przebudowano - jest więc w 90% nowy. Podstawowe elementy, takie jak system naprowadzania celów, zostały całkowicie zmienione, podobnie AI.

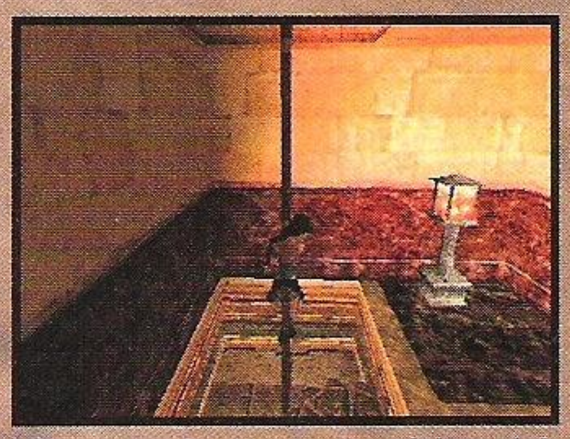
No cóż. Trzeba o to zapytać.
Czy grę można będzie zachowywać w dowolnym miejscu?

Tak.

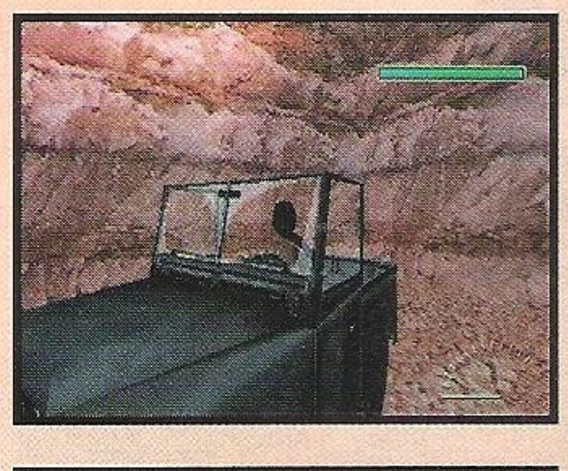
Jak procentowo przedstawia się stosunek sprzedaży wersji gry na PSX do tej na PC?

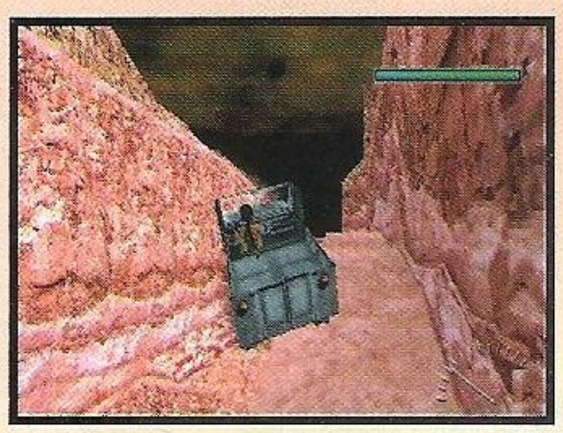
Mniej więcej 60:40 na korzyść PSX.





Oto prezentacja nowej umiejętności Lary. Oprócz wspinania się po linach, będzie też mogła się na nich hśtać.





Chociaż obserwujemy stały wzrost sprzedaży TR na PeCety dla każdej nowej wypuszczanej części.

Czy w grze będzie więcej strzelaniny - jak w TR II - czy zagadek, jak w TR III?

Będzie więcej zagadek, jak w oryginalnym Tomb Raiderze, całkowicie nowych zagadek w połączeniu z nowymi umiejętnościami poruszania się Lary i z nowym systemem inwentaryzacji wyposażenia. Przedmioty będzie można łączyć w celu rozwiązania zagadek, uzyskiwania informacji i toczenia walk. Lara będzie miała wszystkie elementy niezbędne do rozwiązania zagadek w najbliższym otoczeniu - nie będzie musiała całymi godzinami uganiać się po mapie aby je zdobyć. Cała trudność polegać będzie na właściwym dopasowaniu kawałków łamigłówek i rozwiązaniu zagadek, a nie na wyszukiwaniu brakujących elementów. Zastosowaliśmy przyciski, dźwignie z nastawnikiem czasowym, piasty obrotowe, koła, wiszące wyłączniki, ukryte dźwignie i przełączniki, ruchome platformy i bloki, przeciągnięte druty, mury do rozwalenia, łamigłówki kierunkowe (z kompasem) itd. Nie będzie już dźwigni takich jak w poprzednich grach, będą zupełnie nowe. Lara zmuszona będzie rozwiązywać zupełnie nowe zadania, z nowymi animacjami. Oczywiście będą także strzelaniny, ale z całkowicie zmienionym systemem naprowadzania celu. W poprzednich grach gdy Lara była blisko wroga, celownik nastawiał się i blokował na tej postaci, nie pozwalając przenieść ognia na innego przeciwnika. Nie mogliśmy tego zmienić, był to podstawowy element engine'u gry. Teraz będzie inaczej - Lara uzyskała możliwość przenoszenia ognia na dowolny cel.

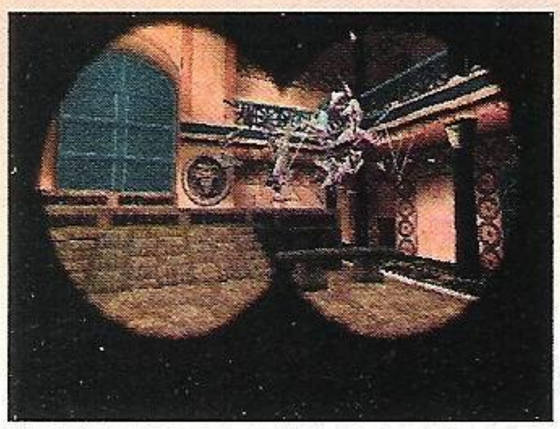
Po wprowadzonych udoskonaleniach możemy zmienić cały system walki oraz wprowadzić całkowicie nową AI - wrogowie uzyskają szerszy zakres umiejętności działania i ruchów. Dysponują inteligencją, która pozwala im gonić Larę po całej mapie, naśladować jej ruchy lub ich unikać tak, że nie wystarczy już wskoczyć na "bezpieczną" półkę i strzelać do nich z dalszej odległości. Trzeba będzie z nimi walczyć, Lara nie da rady uciec przed większością z nich. Jeśli to zrobi, wkrótce ją doścignią. Przedmioty będzie można zbierać, przechowywać i łączyć w celu rozwiązywania zagadek oraz ogólnie w celu ułatwienia życia Larze. Latarkę można zapalić przy pomocy baterii, suche patyki zapalić od ognia - będą rozświetlać ciemności przez pewien czas.

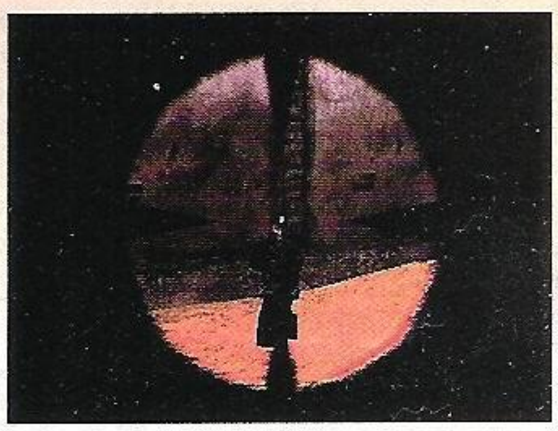
Zaobserwowane napisy pojawią się w dzienniku Lary, znajdą się w nim także podpowiedzi i wskazówki, album wycinków oraz inne cenne zapisy.

Czy wrogowie będą mieli postać ludzką, zwierzęcą, fantastyczną czy będzie to mieszanka wszystkich trzech?

Według scenariusza, w wyniku nadejścia Seta na ziemi następuje coraz większy chaos, występują niecodzienne zjawiska. Posągi ożywają, z grobów wychodzą umarli - pełno tu odnośników do starożytnych mitów i niezwykłych stworów. Mamy prawdziwą mieszankę wrogów, od mitycznych potworów do postaci ludzkich, lecz w większości nie są to ludzie. "Ludzkimi" wrogami Lary są przeważnie zwolennicy i uczniowie Von Croya. Mamy wrogów rodem z fantastyki, takich jak kościotrupy, sfinksy, mumie, widma itp.

Zagadki mają sprowadzać się do kojarzenia faktów i wykorzystywania znajdujących się w pobliżu przedmiotów. A nie latania po całej mapie i zastanawiania co dalej.





Przyglądanie się przeciwnikom przez lornetkę lub lunetę w karabinie (lub kuszy) - TOMB RAIDER zdecydowanie zmierza we właściwym kierunku.

Czy możemy zdradzić treść akcji naszym czytelnikom?

Głównym zadaniem Lary jest odkrycie nowego grobowca. Podczas prowadzonych prac uwolniony zostaje zły duch Seta (brata Horusa, którego ten uwięził w grobowcu na wieczność). Lara dowiaduje się, że jedyną osobą, która może powtórnie uwięzić Seta jest ta, która go uwolniła - Lara Croft... Aby to zrobić, musi przywołać do życia Horusa, we właściwym momencie usytuowania konstelacji Oriona podczas Millenium (występuje tu jak widać także element czasu). Horus musi stoczyć walkę z Setem i pokonać go. Oczywiście wszystko to nie jest takie proste, jak to przedstawiłem. Larze pomagać będzie stary kumpel, Jean-Yves, któremu Lara w pewnym momencie... Lepiej będzie, jak przekonacie się sami.

Rozumiem, że głównym czarnym charakterem będzie egipski bóg Set. W jaki sposób w całą historię da się wplątać Lara?

Będzie w tym maczał palce Von Croy. Był on mentorem Lary (dowiemy się o tym na poziomie pierwszym). W wyniku pewnych okoliczności Lara odeszła od Von Croya, który, o czym Lara nie wie, wynajął ją do prac wykopaliskowych. Jednak ona nie zna tożsamości swojego pracodawcy...

Jak działa nowy system inwentaryzacji wyposażenia? Czy z tego, że Lara może łączyć różne przedmioty wynika, iż możemy spodziewać się łamigłówek w stylu RESIDENT EVIL?

Niezupełnie. Spis wyposażenia ma ułatwiać życie grającemu, nadać nowy wymiar grze i rozwiązywaniu zagadek.

Ile będzie poziomów? Czy będzie można dowolnie wybrać drogę przejścia gry, podobnie jak w TR III?

Nie - gra będzie liniowa, więc nie będzie można zmieniać kolejności lokacji. Będzie około 15 poziomów, ostateczna ilość nie jest jeszcze ustalona. Jak już wcześniej powiedziałem, akcja ma charakter ciągły, więc trudno tu mówić o "poziomach" w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Rozmiary samej gry są podobne, jak w przypadku wcześniejszych TR, ale lokacje są mniejsze i znajdują się wewnątrz różnych budowli.

Czy Lara otrzyma nową broń? Czy system walki różni się od poprzednich gier?

Tak, mamy parę nowych broni - w tym kuszę. Będą to bronie stosunkowo prymitywne - akcja toczyć się będzie przecież w starożytnych lokacjach. Sam system namierzania będzie nowy - grający będzie mógł nakierowywać broń na cele, a kusza będzie miała celownik laserowy. Będzie można używać broni patrząc z perspektywy pierwszej osoby.

Jak ostateczne jest zakończenie Tomb Raider IV?

Cóż, sam tytuł o tym mówi, (LAST REVELATION - Ostatnie Odkrycie) ale... Któż to wie?

POWER STONE

Zupełnie inne niż R2R, ale równie świetnie sprawdzające się na imprezach mordobicie. Ale nie nastawiajcie się na nie, jeżeli kupiliście tylko jednego pada, lub mieszkacie w leśnym domku na bezdrożach.

Szybka, kolorowa i dosyć masherska gra. Czy trzeba czegoś więcej, kiedy na imprezie okazuje się, że rozochoceni z różnych przyczyn znajomi zaczynają przebąkiwać coś o pudełku z makaronem, które przykukali pod łóżkiem w sypialni? Kamera w POWER STONE pracuje bardzo dobrze. W zasadzie, gdyby brać pod uwagę dynamikę akcji, to należałoby jej operatorowi dać jakąś nagrodę. Cała ta gra to chyba najbardziej udana próba przeniesienia capcomowych tradycji z obcowania z gatunkiem bijatyk w pełen trójwymiar.
Zrobiona z dużym rozmachem i odwagą. Sama gra jest może zbyt prosta, ale sprawia przez to wiele radości. Niestety -tylko do czasu kiedy już pozna się ją trochę lepiej. Inaczej niż z większością fighterów - czym dłużej się gra w PS, tym większe odnosi się wrażenie, że jest to gra płytka. Niestety. Dlatego - powierzchownie jest to mordobicie miodne. Ale tylko powierzchownie.
I nie ratują tego żadne sekrety, barwne areny z mnóstwem dopracowanych, kosmetycznych szczegółów i niezłe, sympatyczne postacie.
Podsumowując, powinienem był chyba dodać na wstępie jedno zdanie. Tak - PS to świetnie sprawdzające się na imprezach mordobicie. Ale raczej dla mało doświadczonych znajomych niż goszczącego ich gospodarza. **[Ban]**

Dreamcast **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Infogrames
Producent: Accolade
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.

TRICKSTYLE

TRICKSTYLE to pierwsza gra Acclaim - firmy znanej z wysokiego poziomu technicznego gier, Turoka Łowcy Dinoazurów i słabej konwersji SHADOW MANA na PlayStation. A jak wyszło im TRICKSTYLE?

Symulator futurystycznych deskolotek zyskał uznanie w naszych oczach już przy pierwszym kontakcie. W grze wcielamy się w jednego z ośmiu różniących się statystykami zawodników startujących w rozgrywających się na wielu umiejscowionych w różnych częściach świata trasach. Już tytuł gry pokazuje, czego można się spodziewać, a raczej co można robić z deskolotką. Triki. I to mnóstwo bardzo efektownych.
Zasadnicza sprawa: TRICKSTYLE to gra jedynie dla wytrwałych, ambitnych i cierpliwych ludzi. Już na drugiej, trzeciej trasie można wpaść w kompleksy - kierowani przez konsolę zawodnicy rugają naszego człowieka jak szmaciarze konia, innymi słowy - wyprzedzają o kilometr. Design tras jest także maksymalnie sadystyczny, absolutną koniecznością jest nauczenie się ich na pamięć.
Zgodnie z obietnicami, Acclaim udało się poprawić rwącą we wczesnych wersjach anima ję, a ostra i wyraźna grafika bez pardonu atakuje gałki oczne.
Demo Trickstyle znajduje się w komplecie z konsolą, można więc to sobie sprawdzić samemu. Polecamy osobom lubiącym bardzo trudne wyzwania i tylko im - reszta może zniszczyć pada w nagłym kontakcie ze ścianą w nagłym ataku frustracji. Obniżam za to ocenę. **[Gul]**

Dreamcast **7**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Acclaim
Producent: Criterion
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: VMU

SEGA RALLY 2

"Królowa wszystkich arcade'owych racerów zyskuje z każdą spędzoną z nią minutą" - mniej więcej te słowa wypowiedział Joseph po kilku dniach spędzonych sam na sam z SEGA RALLY 2...

W przeciwieństwie do VF3tb ta konwersja została wzbogacona. Tryby 10 Year Championship i Time Attack uzupełniają tradycyjny, składający się z 4 przejazdów Arcade Mode. Dodatkowo pojawia się kilkanaście tras i kilka nowych samochodów, które wystarczą na wiele godzin zabawy.

Niestety, wersja która trafiła razem z konsolą na półki sklepów nie oferuje graczom możliwości sprawdzenia swoich sił w grze przez Internet. Sega tłumaczy się, że sieć serwerów dopiero powstaje i najprawdopodobniej za pół roku do sklepów trafi specjalna wersja SR2 wzbogacona o tą możliwość. Szkoda. Miejmy nadzieję, że Sega zastosuje jakąś obniżkę dla posiadaczy starszej wersji.

W stosunku do wersji japońskiej trochę poprawiono płynność animacji, nadal jednak zdarzają się spowolnienia. Gra nie szokuje oprawą - trzeba jednak pamiętać, że jest to konwersja z blisko 3-letniego automatu. Jednak nie w grafice, a w świetnym, opartym na kontrolowanych poślizgach modelu jazdy leży jej siła.

Dla wszystkich miłośników zręcznościowych wyścigów SEGA RALLY 2 stanowić będzie prawdziwe wyzwanie. Przez jakiś czas najprawdopodobniej będzie to także najlepszy racer na Dreamcasta. **[Gsh]**

Dreamcast **8**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Sega
Producent: Sega
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

BLUE STINGER

BS był grą, która kiedyś frapowala swoją egzotyką. Jednak kiedy emocje związane z nową konsolą Segi nieco ochłonęły, wyłonił się obraz gry nie do końca udanej.

Co było problemem BS? Ustawienia kamery. Element ten nie tylko drażnił, ale też skutecznie utrudniał niejedno spotkanie z przeciwnikiem, który np. naparzał Eliota tuż spoza kadru.
No, ale kamera została przez Activision zmieniona. Nie, nie poprawiona. Zmieniona. W tej chwili kamera próbuje przez większość czasu pokazywać akcje z perspektywy zbliżonej do tpp. Ogólnie gra straciła na tym nieco ze swego klimatu filmowego z japońskiej wersji, która korzystała z kamer poumieszczanych w różnych miejscach, w poszczególnych lokacjach. Grafika zdecydowanie nie pasuje do jej klimatu.
Wszystko jest takie czyste, gładkie i sterylne, że po prostu nie wydaje się realne. Wrażenie tylko potęgują nienaturalnie poruszający się bohaterowie. I brak wiarygodnej interakcji z otoczeniem. Mimo wszystko, autorom udało się tchnąć w BS specyficzny nastrój, który utrzymuje się do samego jej końca. Są bardzo potężne i dosyć nowatorskie bronie, są ciekawi wrogowie - na szczególną uwagę zasługują tu bossowie - oraz naprawdę mistrzowskie wplecenie w fabułę szczegółików przypominających o zbliżajacych się (w grze) Świętach Bożego Narodzenia. Gra ma kilka ciekawych zwrotów i dobre elementy przygodowe urozmaicające walkę z wrogami, ale nie nazwałbym jej przebojową. I nawet bardzo filmowy, orkiestrowy soundtrack potrafi się po czasie znudzic. Ale zabawne są chociaż głosy bohaterów. **[Ban]**

Dreamcast **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Infogrames
Producent: Accolade
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.

VIRTUA FIGHTER 3tb

Klasyczne, legendarne mordobicie, którego pierwsza część zapoczątkowała gatunek fighterów 3D raczej nie zdobędzie sobie uznania w oczach zwykłego posiadacza DC-ka.

To gra, której należy się szacunek. Tyle wiadomo od razu. Ale czy gra ta w rzeczywistości stanowi dla spragnionego gracza spełnienie jego marzeń? W przededniu pojawienia się o wiele efektowniejszego SC oraz bardzo dobrze zapowiadającego się DEAD OR ALIVE? Czy każdy znajdzie w sobie tyle samozaparcia, żeby zmagać się z ciosami wymagającymi dokładności wykonania co do 5-6 klatek na sekundę? Obawiam się, że odpowiedzią jest smutne "nie". VF3tb jest chyba zbyt ambitną grą jak na Europę. Za mało dostrzegalne są różnice w poszczególnych kombinacjach ciosów. Nie do wychwycenia wiele subtelności, które w Japonii nadały jej status kultowy. W wersji europejskiej dodano konkretne tryby walki versus, poprawiono cienie postaci, dorzucono garść piachu więcej na stage Wolfa... Zmiany kosmetyczne, niezauważalne albo, jak ten versus - nie do skomentowania. W dniu dzisiejszym jest to po prostu standard. I niestety - na koniec cios. Przynajmniej dla tych, którzy obcowali z wersją Arcade lub importem NTSC. VF3tb w PALu, jak należało się tego spodziewać, jest wolniejszy. O jedyne 10 klatek, ale wierzcie mi - to widać. Gra stała się bardziej chropowata, ciosy są momentami rwane. A przy grze, w której tak liczy się klatki - po prostu zabija. Nawet mimo wsparcia hardcore'owców nie wróżę temu kultowemu mordobiciu sukcesu w Europie. **[Ban]**

Dreamcast **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 8

Wydawca: Sega
Producent: AM2
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: VMU

SONIC ADVENTURE

Kultowa postać Segi powraca, aby dorzucić swoje trzy grosze do gatunku trójwymiarowych platformerów.

Już w kilka dni po amerykańskiej i europejskiej premierze Dreamcasta wiadome było, która gra sprzedaje się w stosunku 1:1 do każdej nowej konsoli. Nie bez powodu jest nią SONIC ADVENTURE - najnowsza, trójwymiarowa część przygód sympatycznego niebieskiego jeża. Gra stanowi znakomicie spreparowaną mieszankę gry przygodowej, zręcznościowej i trójwymiarowej platformówki. Trafiają się zarówno poziomy czysto zręcznościowe, polegające na bieganiu i skakaniu, jak i takie, w których trzeba czasem ruszyć głową. Należy też wspomnieć o minigrach choćby w postaci fliperów, wyścigów poduszkowców czy łowieniu ryb, a także na wykorzystaniu karty pamięci do hodowania małych stworków Chao (dalej - już na DeCe - można organizować ich wyścigi). Grafika jest śliczna i bardzo szczegółowa, dźwięk pozytywny i bardzo odpowiedni do tego typu gry. Liczne błędy kamery znajdujące się w wersji japońskiej zostały usunięte, dograno zadziwiająco dobry angielski dubbing i dorzucono napisy w zrozumiałym dla białych ludzi języku. Sześć postaci - każda z własnymi ścieżkami prowadzącymi do końca gry i własnym scenariuszem - oraz mnóstwo stosunkowo wymagających poziomów zapewnią świetną rozrywkę każdemu, bez względu na wiek i preferencje. Moim zdaniem jest to w tej chwili najlepsza gra na Dreamcasta. **[Gsh]**

Dreamcast **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 9

Wydawca: Sega
Producent: Sonic Team
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

READY 2 RUMBLE

Konsolowy boks potrafi dać się lubić. Najlepszym tego przykładem jest R2R Midway. Potrafiącym tchnąć w ten najbardziej męski ze sportów odrobinę czysto mordobiciowej świeżości.

Otyły zawodnik sumo z Hawajów, mały i wątły Murzyn z wielkim afro, angielski bokser z osiemnastego wieku kręcący pięściami...Takiej zbieraniny różnych gości nie było dotąd w żadnym konsolowym boksie. Ciosów w grze nie jest zbyt wiele, ale te, które oddano graczom do dyspozycji w zupełności wystarczają. Po czystych trafieniach, na dole ekranu pojawiają się literki słowa "RUMBLE". Kiedy zbierze się wszystkie, można zasypać przeciwnika gradem ciosów. Można blokować, robić uniki ciałem lub drażnić się wykonując obelżywe gesty... Grafika rądzi. Bokserzy zachowują się jak żywi, sylwetki mają świetne, choć mocno karykaturalne. Największe wrażenie zrobiło jednak na mnie to, że ich twarze puchną pod wpływem ciosów. Niezła jest też animacja trafionych bokserów, tuż przed upadnięciem na deski. Czasem zwalają się jak kłody, czasem próbują jeszcze nieporadnie machać pięściami czy słaniają się na nogach przez pół minuty, żeby wreszcie przegrać z grawitacją. Detale, ale bardzo ważne. Podobnie jak narwany komentator i odgłosy bokserów.
Tryb single player oferuje swoje - trenowanie zawodnika, śledzenie jego kariery, wystawiane do sparringów, meczów o mistrzostwo. Nie zabrakło też opcji odkrywania ukrytych i bardzo potężnych przeciwników. Dla mnie bomba. **[Ban]**

Dreamcast **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Infogrames
Producent: Accolade
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card.

MILLENNIUM SOLDIERS

MILLENNIUM SOLDIERS to przede wszystkim demonstracja mocy przerobowej konsoli i fajerwerków graficznych, a dopiero potem gra. Na szczęście całkiem dobra...

Era shooterów powraca, czego zwiastunem jest właśnie ta gra. Pełne klasycznych rozwiązań MS oferuje graczowi możliwość dokonania eksmisji wrogiej rasy obcych przy pomocy szerokiego wachlarza śmiercionośnego żelastwa. Czasem na ekranie znajduje się kilkudziesięciu przeciwników, innym razem boss w postaci gigantycznego pojazdu. Zawsze jest co robić w tym niegościnnym, spustoszonym świecie.
Jeśli szukacie gry, która ma pokazywać moc konsoli pod względem graficzny - to jest nią właśnie MS EXPENDABLE. Grafika to jeden wielki fajerwerk efektów specjalnych i świetlnych, z wysuwającymi się na pierwszy plan fantastycznymi eksplozjami, dymem i ogniem. Tekstury otoczenia należą do najbardziej szczegółowych, jakie widzieliśmy, a obiekty składają się z ogromnej liczby polygonów. Mówiąc krótko: gra wygląda tak samo dobrze, jak na wartym 7 tysięcy złotych najnowszym komputerze PC - sprawdziliśmy. Znakomicie sprawdza się tutaj joypad Dreamcasta.
Gra jest dobra, na co wpływa także tryb multiplayer dla dwóch osób. Na pewno będzie się podobać osobom lubiącym czasem postrzelać - choć oprócz wystrzałowej grafiki nie łamie żadnych granic. Trochę więcej innowacji i ukrytych bonusów byłoby mile widziane, choć i tak to co jest - jest dobre. **[Gsh]**

Dreamcast **7**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Eidos
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: VMU, Jump Pack

RESIDENT EVIL 3

Nieco niezdarne, ale też uroczo powolne i nieruchawe, rzygające kwasem humanoidalne pokraki niepewnie przestępujących z jednej zgniłej nogi na drugą w poszukiwaniu ciepłych gardeł do przegryzienia.
Nie mogę już tego dłużej ukrywać. Ja po prostu lubię te nonszalanckie w swym zachowaniu, a jednocześnie imponująco nieustępliwe zombiaki.

Psst. Tutaj, Mike.

Shinji Mikami, inspirowany w dużej mierze klasykami kina zombiakowego "Noc żywych trupów", "Świt żywych trupów", "Dzień żywych trupów", "Evil Dead", "Evil Dead 2" wprowadził sympatycznych bohaterów do mainstreamu. Umieszczając te nieco bezrozumne, budzące litość ofiary w swoich grach doprowadził do czegoś, co nie może zostać uznane za nic innego jak tylko kult zombiaka. A zresztą sama nazwa sugeruje już zadomowienie się tego miłego gościa w naszej rodzimej kulturze. Zombie - groźny, ale już zombiak - swojski.

Tak więc nie ma co się zastanawiać. Być może w RE biegali Chris i Jill, w RE2 - Leon i Claire, a w RE3 pierwsze skrzypce gra znowu Jill, ale prawdziwymi bohaterami są właśnie te bezmózgie, na pierwszy rzut oka, postacie. Występujące w większych ilościach, bardzo różnych rodzajach, jedne są wolne, inne bardzo szybkie. Mają swój styl. I to jest największa różnica.

Ale jest też kilka innych dodatków. Jest kolejny nowy bohater - tytułowy Nemesis. Jak się okazuje jego zadaniem jest wyrżnięcie w pień wszystkich członków zespołu STARS. A jak dobrze wiecie do zespołu tego należy Jill. I ten skromny fakt powoduje, że przez całą długość gry Nemesis ściga biedną dziewczynę. Nie zepsuję chyba nikomu niespodzianki mówiąc, że w czasie wcześniejszych spotkań z Nemesisem można w jakiś sposób go ogłuszyć czy zatrzymać, ale i tak wraca. Aż do końca. RE3: NEMESIS jest tytułem, który nie powinien zawieść żadnego z amatorów poprzednich gier serii. Stare mechanizmy wracają tu w nowej oprawie, a okraszone są na dodatek ciekawymi i przemyślanymi elementami. Tak jak się można było tego spodziewać trafił element z DINO CRISIS - mieszanie amunicji, dzięki czemu uzyskuje się nowe pociski. Otóż w grze znajdujemy słoiczki z prochem - ich odpowiednie łączenie, a następnie używanie w połączeniu z urządzeniem do robienia amunicji owocuje różnymi rodzajami amunicji. Żeby nie było jednak zbyt dziwnie, zwyczajne pociski także można w grze znaleźć.

Do tego dochodzą spotkania z Nemesisem będące mocno zrewolucjonizowanymi "Eventami" z DC. Co to znaczy? Przy każdym spotkaniu z Nemesisem (oraz jednym wydarzeniu losowym) ekran na chwilę robi się biało-czarny (w sposób podobny do PARASITE EVE - tuż przed walką), po czym wykwitają dwie opcje. Jedna z reguły odpowiedzialna jest za rozwiązanie bardziej ofensywne, druga - defensywne (choć i tutaj różnie bywa). W każdym razie akcja nie zatrzymuje się ani na chwilę, więc trzeba się szybko decydować. Zdecydowanie urozmaica to rozgrywkę. Która, oprócz tego, bazuje na bardzo dobrze znanych schematach, zakładających przede wszystkim walkę z zombiakami i znajdywanie różnych przedmiotów - w rzeczywistości zawsze pełniących funkcję kluczy.

Dobrym pomysłem było dołożenie opcji uniku i uskoku w grze. Szkoda tylko, że jest on mało intuicyjny. Rzecz sprowadza się do tego, że czasami w momencie ataku przeciwnika naciśnięcie przycisku R1 lub R2 spowoduje uskok lub wręcz natarcie ramieniem na przeciwnika, wystawiając go na łatwy cel. Niestety unik wykonywany przez naszą bohaterkę (lub bohatera) jest niezbyt łatwy do wykonania. Ale może to i dobrze?
Dosyć ciekawa refleksja może nasunąć się osobom, które w pewnym momencie dotrą do posterunku policji w mieście. Jest on dokładnym odwzorowaniem komisariatu, na którym rozgrywała się lwia część RE2. Pokój STARS, ciemnia fotograficzna, główny hall... Fakt, że jest to jedynie epizod, ale zastanawia się człowiek czy przypadkiem programiści nie poszli na łatwiznę. Z drugiej strony - to lokacja, która jest w bardzo logiczny sposób uzasadniona (rzuca też sporo światła na osobę zombiaka Brada, który otwierał drogę do bonusowych strojów postaci w RE2),a w dodatku występuje zaledwie epizodycznie. Reszta lokacji - opuszczona wieża zegarowa, szpital, miasto, laboratorium - wszystkie są jak zwykle bardzo adekwatne. Szczególnie podobało mi się miasto - przez pierwszą część gry chodzi się tylko po nim - wreszcie mamy namiastkę otwartych przestrzeni, co jest miłą odmianą po klaustrofobicznych lokacjach z poprzednich części. Jedynie namiastkę (bo nawet pomimo, że jest to miasto, to i tak lata się po wąskich uliczkach poodgradzanych różnymi przeszkodami). Jak zwykle nie zawiódł Capcom w kwestii sekretów. W zasadzie stały się one pełnoprawną grą. Po skończeniu RE3 przed Jill, w zależności od uzyskanego wyniku, otwierają się nowe możliwości. Jedną z nich jest MERCENARY GAME - dodatek

przypominający do złudzenia zmagania Hunka (RE2) i Tofu, tyle że z udziałem trzech osób. Osobami tymi są członkowie zespołu wysłanego przez Umbrellę do opanowania sytuacji w mieście. Są to Carlos (pojawia się także w grze Jill, ale są to jedynie gościnne występy), Nicholai i Mikhail. Po wybraniu jednego z trzech bohaterów stajemy do zadania przejścia z punktu startu do zaznaczonej na mapie lokacji. Problemem jest jednak dosyć krótki limit czasowy. Na szczęście jest na to rada - załatwianie zombiaków, psów i innych napotykanych na drodze przyjemniaków dodaje czas. Np. zabicie zombiaka z broni strzeleckiej daje dodatkowe trzy sekundy. Jednak już zdjęcie dwóch jednym strzałem z shotguna to siedem sekund. Można też skorzystać z beczek wypełnionych jakąś wybuchową substancją , gdzie jeden strzał powoduje, że sześć stojących obok zombiaków w strzępach rozchodzi się na boki. Taka akcja jest już warta 72 sekundy. Trzeba więc sobie radzić. Utrudnione zadanie ma jednak Nicholai - uzbrojony tylko w nóż i pistolet (wyjściowo 15 naboi) oraz trzy F.A. Spraye musi bardzo często dawać się nadgryźć przeciwnikom, aby potem odepchnąć ich i przebiec dalej. Ale dobrze mu tak. Wredny drań.

Za przejście misji w MERCENARY GAME dostaje się pieniądze, które następnie można przeznaczyć na zakup nowych broni - karabinu maszynowego z nieskończoną ilością smunicji, Gatling guna (mniejszy niż w RE2, ale równie zabójczy), wyrzutnię rakiet oraz pakiet nieskończonej amunicji do wszystkich broni. Ten jest najdroższy, ale warto go mieć. Zakupione w tym trybie bronie można następnie wykorzystać przy próbie ponownego ukończenia gry jako Jill (bronie tradycyjnie już znajduje się w pierwszej napotkanej w grze skrzyni). Grę kontynuuje się używając opcji CONTINUE. Dodatkowa rzecz to naturalnie kostium. W sumie jest ich pięć (oprócz tego podstawowego). Ilość odblokowanych zależy od oceny na końcu gry. Następnie - CONTINUE, do najbliższej skrzyni, zabrać klucz i do pobliskiego butiku. Tam zaś można pofolgować swoim od dawna skrywanym pragnieniom poprzebierania się w różne damskie ciuszki (jeden ze strojów to ten podstawowy, w którym w DINO CRISIS śmigała Regina). Wreszcie - na sam koniec - po każdorazowym ukończeniu gry (ale nie MERCENARY GAME, tylko tej z Jill) otwiera się nowe zakończenie - kartka ze zdjęciem jednej z postaci oraz masa tekstu. Są tu dane na temat Chrisa, Barry'ego i innych znanych ze wszystkich części trylogii postaci. Niestety - barierą są tu krzaczki.

Ogólnie rzecz biorąc RE3 jest tym czego należało się spodziewać. Bardzo solidnie wykonanym sequelem, o bardzo równym (wysokim) poziomie wykonania. Żadnym przełomem, ale raczej nie można było się tego spodziewać.

No, może lektorzy spisali się nieco lepiej (chociaż głoś Carlosa jest dosyć drażniący). Ale satysfakcja gracza jest po prostu gwarantowana. To wciąż jest ta sama splatterowa orgia, której wszyscy chcieliście. A ja chciałbym wreszcie stanąć po stronie tych biednych istot wiecznie represjonowanych przez niedoinformowanych bohaterów, nie potrafiących ogarnąć ogromu nieszczęścia jaki dotknął każdego zombiaka, który kiedyś miał rodzinę.

I był taki jak ty i ja.

Tak, przemyślcie to sobie następnym razem rozpoczynając nową sesję RE2. I widząc te cierpiące, wiecznie głodne istoty rzućcie im tego przeklętego karierowicza Leona na pożarcie.

Odrobina empatii.

Banan

PlayStation **9**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Trzeci Resident i znów jeszcze lepszy...

Premiera trzeciego RESIDENT EVIL zbiegła się z datą wiosennego Tokyo Game Show i podczas naszej wizyty w Japonii byliśmy świadkami obezwładniającej promocji tej gry. Resident był wszędzie - standy przed sklepami, billboardy... po prostu wszędzie. Można było kupić od razu soundtrack, przewodnik, worek z logo gry i kupę innych bajerów. A jeśli chodi o samą grę... Nemesis jest naprawdę przerażającym potworem. Moim zdaniem najlepsza część serii, zasługująca na ocenę 9. [Gulash]

GALLOP RACER

Kiedyś słynne były konie, które potrafiły liczyć. Zjeżdżali się więc naukowcy i patrzyli jakie to też te konie są mądre, a nie mogli się dopatrzyć żadnego oszustwa. W końcu okazało się, że odpowiadając na pytanie, koń grzebał kopytkiem w ziemi tyle razy, aż twarz jego właściciela nie stężała, delikatnie wyrażając lekkie spięcie w oczekiwaniu na zaprzestanie czynności.

Krótko mówiąc, naukowcy odkryli nie tylko to, że koń widzi wszystko co znajduje się za nim bez ruszania głową, ale też to, że widzi tak niewielkie zmiany w natężeniu mięśni twarzy, które umykają nawet ludziom.

W grze GALLOP RACER nie będziemy mieli może okazji zbadać jak inteligentny jest koń, za to "oczy z tyłu głowy" z pewnością nam się przydadzą. Domyślacie się zapewne, że gra niniejsza jest niczym innym jak symulatorem: a) właściciela i trenera koni, oraz b) dżokeja. Z jednej więc strony zmuszeni będziemy do starannego i ostrożnego obrotu dostępną gotówką, celem zarabiania kasy i zakupu jak najlepszych wierzchowców, a z drugiej - jako skulona postać na siodle, do okładania boków rumaka palcatem.

Całość rozgrywki zaczyna się oczywiście od zakupu odpowiednich koni, które będziemy potem posyłać na wyścigi celem zdobycia laurów. Każde ze zwierząt przed transakcją można obejrzeć (gdy przechadza się po padoku), odczytać jego współczynniki fizyczne, a także dowiedzieć się, w którym momencie wyścigu jakiego spodziewać się odeń zachowania. Po zakupie kilku koni (im lepszy, tym droższy), obstawiamy nimi najbliższe gonitwy i atakujemy wygrywając, bądź przegrywając kasę i punkty.

Sama gonitwa jest zupełnie różna od typowych samochodowych, bądź motocyklowych racerów. Już sam początek biegu da nam boleśnie do zrozumienia, że liczy się nie tylko refleks i znajomość cech danego konia, ale i wszelkie informacje dotyczące jego przeciwników. Opłaca się zwrócić uwagę na wyświetlaną przed biegiem tabelę, gdzie wypisuje się nazwę konia, box, z którego zaczyna, oraz niektóre cechy. Bogatsi o taką wiedzę możemy od razu polować na faworyta ustawiając się od początku gonitwy za nim i atakując pierwszą pozycję dopiero na ostatniej prostej.

Bo z tym prowadzeniem konia też nie jest łatwa sprawa. W ręku masz palcat zamiast pedału gazu i możesz smagać nim wierzchowca w prawy, bądź lewy bok. Z jednej strony obijany koń szybciej biegnie, ale z drugiej możesz spodziewać się, że już w połowie trasy jego kondycja opadnie tak straszliwie, że powąchamy tylko "spaliny" reszty rumaków. Śmiem twierdzić, że wobec tego co obserwuje się w większości gier wyścigowych, jest to zupełnie odmienny sposób postępowania. I dobrze, bo gra przez to wydaje się być ze wszech miar nowatorska.

Grafika jest dość składna, choć nie szokuje w pozytywnym słowa znaczeniu. Nadmienić trzeba jednakże, iż wyścigi konne są o wiele bardziej "systemożernym" kodem, niż wyścigi samochodów. Tu ruszają się i dżokeje, i rumaki - tam znacznie prostsze bryły samochodów. Nie można jednak powiedzieć, że prostota torów przeszkadza - wyścigi są raczej krótkie i wymagają pełnej koncentracji na każdym metrze. Nie ma czasu, żeby się rozejrzeć. Tym niemniej gra oferuje możliwość rozglądania się na boki, spojrzenia w tył i zmian ustawienia kamery podczas wyścigu - pełne spektrum kątów spoglądania na gonitwę. A do tego wszystkiego jeszcze radar informujący o położeniu każdego z koni.

Na koniec czuję się w obowiązku dodać, że całość obsługuje PocketStation i daje możliwość wyhodowania własnego rumaka, którego współczynniki można potem podnosić w gonitwach z kolegami, którzy też swoje stajnie prowadzą.

Reasumując, gra nieco spóźniona (Japończycy grają już w GR3), ale nie tracąca wiele ze swojej miodności.

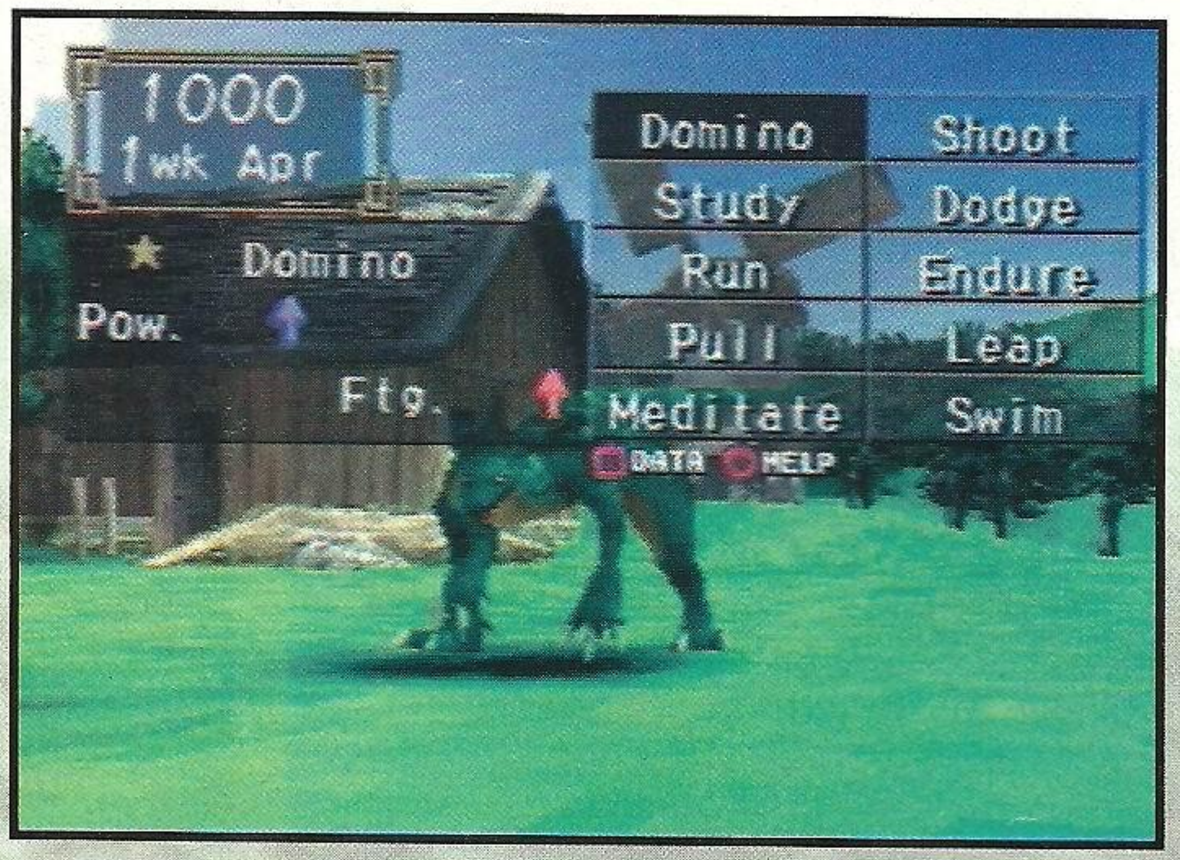
Prawie siódemka za nowatorstwo. Ale jednak szóstka za wąski krąg odbiorców, średni wygląd torów i małą dynamikę wyścigu (jeżdżę nieco na koniach, więc mogę się pomądrzyć). Dobra gra.

Grabarz

PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Tecmo
Producent: Tecmo Japan
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, PocketStation



MONSTER RANCHER 2

Prowadzone całkiem niedawno badania dowiodły, że pierwsze dziecko statystycznych rodziców o wiele bardziej podobne jest do matki, niż do ojca.

Drugie zaś i następne - podobne są do ojca i matki w równym stopniu. Naukowcy wymyślili sobie to tak, że statystyczny ojciec, który ma pierwsze dziecko nie za specjalnie wie jak się z nim obchodzić, więc kiepsko je wychowuje i jest ono doń mniej podobne. Chodzi oczywiście o charakter.

A jeżeli ktoś ma ochotę potestować sobie ową teorię, a do tego lubi piłarskie emocje i tamagotchi - najlepszą rozrywką na długie jesienne wieczory będzie MONSTER RANCHER 2. Wiadomo wam pewnie, że MR2 jest kontynuacją słynnego już MONSTER RANCHERa, czyli gry, w której chodzi o to, by hodować sobie potworki i (przeprowadziwszy odpowiedni proces szkolenia) wysyłać je na kolejne turnieje, gdzie zarobią nieco kasy. Generalnie rzecz biorąc grę ową podzielić można na 2 części: przedturniejową i turniejową. Przedturniejowa część obejmuje cały zestaw czynności jakich podjąć się musi właściciel-hodowca potworów, czyli: zakup, trening, sparingi terenowe, taktyka podawania jedzenia (żeby nie rozpieścić) i chów nowych "dziatek". Taki chów, to nic zaś innego jak wpuszczanie do PSXiaka najzwyklejszych płyt muzycznych, a kod gry, analizując zawarte ma płycie rytmy - "odczaruje" z niej potworka. Gitowe, nie? Taką istotkę znów można pohodować i wystawić do pojedynku, zadbawszy uprzednio o jej dobrą kondycję i wyszkolenie. Polecam osobiście kawałki z "And Justice for All" kapelki Metallica i "Hallo Nasty", Beastie Boysów.

Turnieje dzielą się na kilka klas, z których najniższa jest klasa E, a najwyższa S. Opcje walki są generalnie dwie: albo poprowadzimy potworka sami, albo zdamy się na to co potrafi, każąc komputerowi korzystać z jego możliwości. I tu niespodzianka: choć jestem ogromnym fanem mordobić, to okazało się, że zupełnie nową jakość zabawy kreuje w tej grze opcja obserwacji swojego potworka. Emocje z tym związane porównać można chyba tylko do stresu trenera podczas meczu o puchar, albo może stresu rodziców przed maturą ich dziecka. Fajna sprawa i - wierzcie lub nie - naprawdę wciąga.

Mimo wielu ciekawych rozwiązań jakie prezentuje gra (np. Twojej kariery jako trenera, o czym jeszcze nie wspomniałem) i dość ciekawej idei, oprawa graficzna dolewa niemało goryczy do czarki "ogólnego miodu". Trudno czepiać się "scenografii" (czyli screenów statycznych i tła), której w owej grze jest mnóstwo (czasami aż za dużo), gdyż całość zrobiono tak, że nagle na statycznym ekranie otwiera się okienko z twarzą ludzika, z którym rozmawiasz oraz następne - z jego wypowiedzią. Po miastach przesuwasz się klikając na miejsca, które chciałbyś odwiedzić i już tam jesteś. Trudno - taki zamysł, a wykonanie nienaganne - słowa nie powiem.

Skoro jednak w grze tak mało jest scen animowanych (pojedynki i trening), można by się do nich bardziej przyłożyć. Niestety. Animacja jest żałosna, a ruchy potworów wyglądają tak niesamowicie sztucznie, że strach je do czegokolwiek porównywać, żeby nie obrazić. Z przykrością wyznać muszę, że jedynym elementem podnoszącym napięcie podczas pojedynku potworów są znikające paski energii. A często zdarza się tak, że po zachowaniu monsterka nie domyślisz się nawet czy udało mu się zdać trening czy nie, dopóki nie zrobi pozy końcowej. To właśnie "nowy wymiar animacji", o której mówię.

Gra jest dość nowatorska, ale słabo wykonana. Chyba lepiej kupić za tę samą kasę zwykłe chomiki - też nieźle się tłuką, krzyżują i nie skaczą bez ładu i składu (no, chyba, że postawić je na rozgrzanej pokrywce garnka).

Grabarz

PlayStation **5**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: Tecmo
Producent: Tecmo
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Po długich perypetiach, licznych obsuwach i przesunięciach terminu wydania, QUAKE 2 wreszcie pojawił się na PlayStation. Doświadczenie uczy nas, że wymienione wyżej czynniki na ogół nie wpływają dodatnio na końcowy produkt. Jednak tym razem... No nie, po prostu JEST QUAKE 2!!!

QUAKE 2

W ybrana najlepszą grą 1997 roku przez posiadaczy blaszaków, QUAKE 2 jest zdecydowanie jednym z najlepszych shooterów fpp w ogóle. Jego pojawienie się na PSX jednoznacznie ucina argumenty osobom twierdzącym, że Play nie jest w stanie pociągnąć dobrego shootera fpp. Bo jest w stanie.

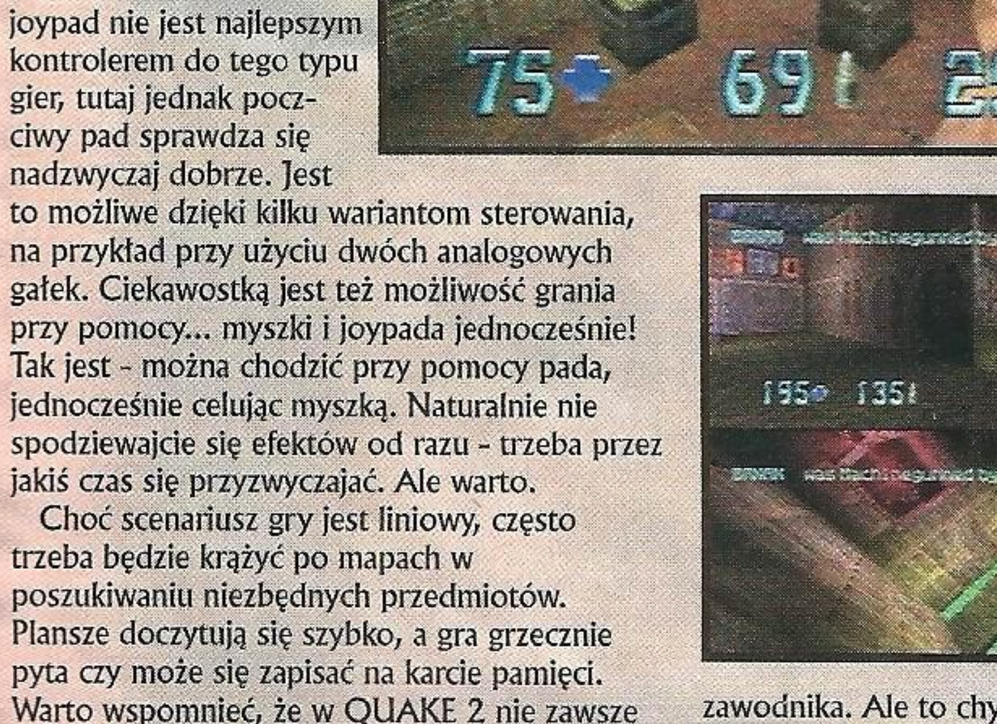
W tym przypadku ciężko mówić o konwersji. Chyba jedynie w przypadku map sprawa jest bowiem bardziej skomplikowana niż wygląda. Grę opracowała grupa Hammerhead, która, o ile mnie pamięć nie myli, wcześniej skodowała świetnego od strony technicznej SHADOW MASTER'a. Czy wiecie, że programiści napisali cały engine praktycznie od nowa, pobierając jednynie z PeCetowego Q2 założenia, modele i mapy? Które z kolei zostały usprawnione i rozszerzone w stosunku do oryginału, a także przystosowane do potrzeb konsoli. W praktyce wygląda to tak, że Q2 na PSX jest grą napisaną zupełnie od nowa. A poziom jej wykonania stawia developerów z Hammerhead w ścisłej światowej czołówce. Mam wrażenie, że jeszcze o nich usłyszymy...

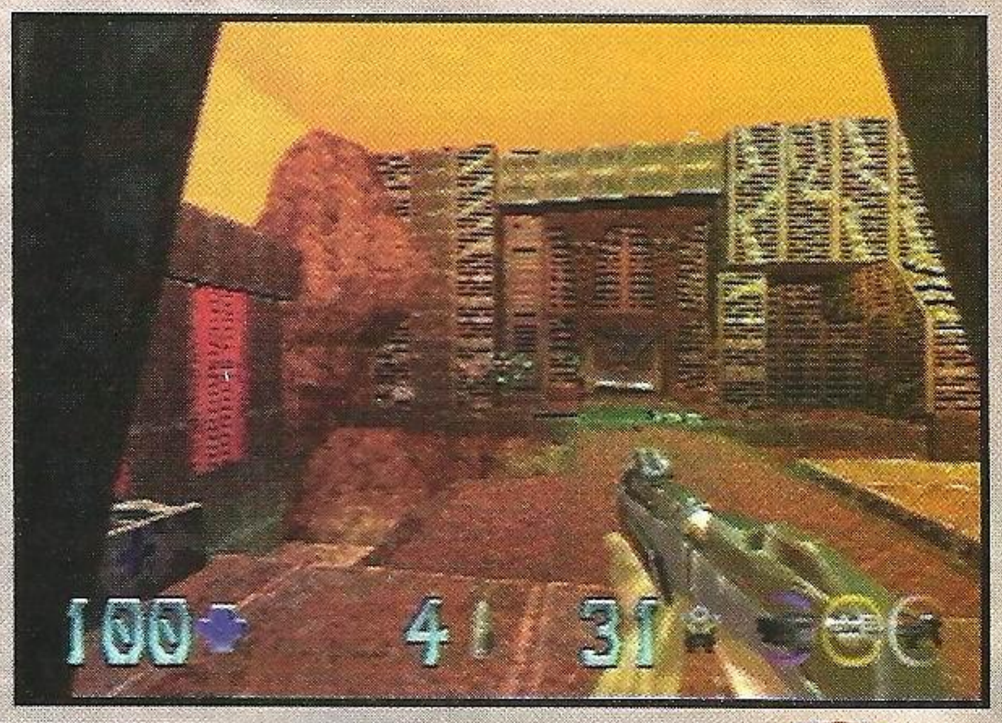
Autorzy świetnie wywiązali się z problemu sterowania. Jak wiadomo joypad nie jest najlepszym kontrolerem do tego typu gier, tutaj jednak poczciwy pad sprawdza się nadzwyczaj dobrze. Jest to możliwe dzięki kilku wariantom sterowania, na przykład przy użyciu dwóch analogowych gałek. Ciekawostką jest też możliwość grania przy pomocy... myszki i joypada jednocześnie! Tak jest - można chodzić przy pomocy pada, jednocześnie celując myszką. Naturalnie nie spodziewajcie się efektów od razu - trzeba przez jakiś czas się przyzwyczajać. Ale warto.

Choć scenariusz gry jest liniowy, często trzeba będzie krążyć po mapach w poszukiwaniu niezbędnych przedmiotów. Plansze doczytują się szybko, a gra grzecznie pyta czy może się zapisać na karcie pamięci. Warto wspomnieć, że w QUAKE 2 nie zawsze ma się pełny magazynek, a przeciwnicy czają się za każdym rogiem. Inaczej mówiąc - gra jest trudna i na pewno sfrustruje niejednego zawodnika. Ale to chyba dobrze, prawda?

Pod względem oprawy Q2 to pierwsza liga gier na PSX'a. Świetna grafika, płynna animacja, mnóstwo detali i bardzo ładne efekty świetlne nie pozwalają grymasić. Dźwięk trzyma poziom, ale w końcu tego można się było spodziewać.

Bardzo istotnym, a wręcz pierwszoplanowym elementem PeCetowego pierwowzoru był tryb multiplayer. I Q2 na PSX także ma tryb multiplayer dla 2, 3 lub 4 osób. Naturalnie nie połączymy ze sobą czterech konsol (choć i taki dzień kiedyś nadejdzie, mówię wam!), a będziemy musieli zadowolić się ekranem podzielonym na części.





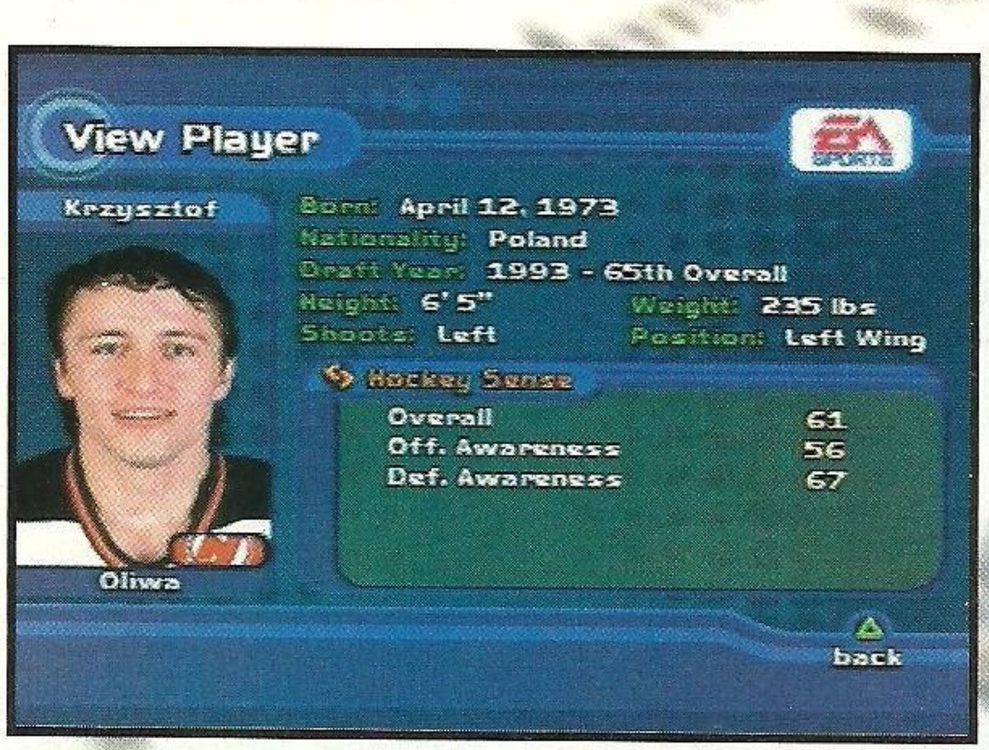
Można grać przeciwko sobie w teamach dwóch na dwóch, bądź każdy na każdego. Prawda, że w małym okienku czasem można się zgubić i prawda, że czasem ciężko zorientować się co się dzieje... ale hej, pokażcie mi inny fpp shooter na PSX'a z możliwością gry w 4 osoby!

Tymczasem już sam świetny tryb dla jednego gracza wystarcza, abym bez obawy zarekomendował wam tę grę. Szczerze mówiąc spodziewaliśmy się mniej, a dostaliśmy do rąk prawdziwą perełkę.

Gulash

Impressive... very impressive...

Wow. Przyznam, że przeżyłem lekki szok widząc Q2 ślicznie pomykające na PlayStation. Jeszcze większym szokiem był dla mnie tryb multiplayer na 4 osoby. Pozycja chyba nie do ominięcia dla fanów strzelania.
[Banan]



NHL 2000

Cała zeszłoroczna seria gier sportowych E.A. SPORTS nadawała się moim zdaniem do bani. Porównując je do edycji z 1998 roku doszedłem do wniosku, że producenci opuścili loty i stworzyli coś poniżej swoich możliwości i oczekiwań rynku. A ponieważ wypuszczają obecnie milenijne edycje swoich największych hitów, z wielkim zainteresowaniem przystąpiłem do zgłębiania tematu.

Akcja, przede wszystkim akcja!

Czytając zapowiedzi NHL 2000 dowiedziałem się, że w tegorocznej edycji autorzy zapragnęli powrócić do korzeni serii z 94 i 95 roku, gdzie liczyła się przede wszystkim szybka akcja. Ucieszyłem się. Pamiętam jak z Wicem graliśmy przez pół roku w NHL 94 na konsoli MegaDrive, na czarno-białym 14-calowym TV. Było świetnie. A NHL 2000 to jest właśnie tamta gra w nowej oprawie...

Spośród gier firmowanych przez EA Sports tylko hokej na lodzie w postaci serii NHL utrzymuje pozycję lidera. Przynajmniej w oczach redakcji Neo Plus. Koszykówka? Wolimy NBA HANGTIME. Piłka nożna? Spójrzcie na stronę obok. Za to hokej robią najlepszy. W końcu EA Sports to chłopaki z Kanady... [Gulash]

Na pierwszy ogień poszedł najlepszy chyba hokej na lodzie jaki stworzył człowiek - NHL'2000. Pomimo słabej odsłony z zeszłego roku, gra utrzymała niepodważalną pałeczkę lidera. Uruchamiając ją, po raz kolejny ujrzałem profesjonalnie przygotowane intro, które powaliło mnie na łopatki, pomimo mej nielichej postury rugbysty z najnowszej reklamy ADIDASA. Potem nadszedł czas penetracji...

Patrząc na opcję nie zauważyłem specjalnych innowacji. W dalszym ciągu mamy do dyspozycji całą ligę NHL z nazwiskami, buźkami i umiejętnościami adekwatnymi do rzeczywistości. Podoba mi się zaakcentowanie trybu kariery, w którym możesz bujać się z jedną ekipą aż 10 sezonów. Ponadto dostępne są opcje meczyków towarzyskich, ligi, fazy play off, budowania drużyny od podstaw, dokupowania zawodników, edycji itd. Zapewnia to konsumentowi świadomość dobrze ulokowanego kapitału rozrywkowego na kilka najbliższych miesięcy.

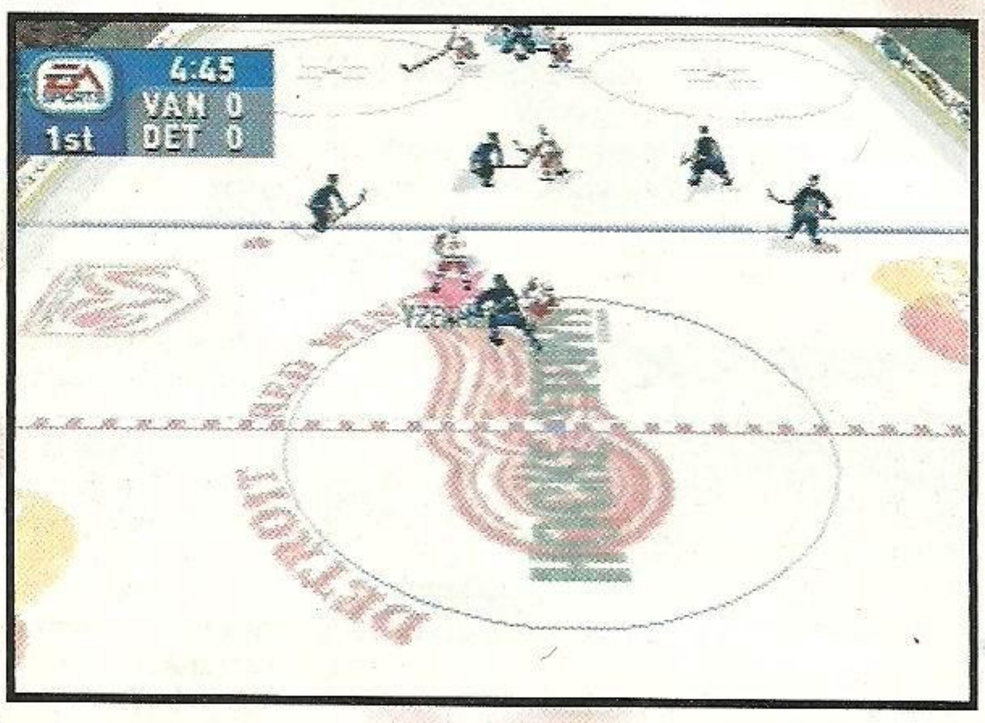
Drugim bardzo ciekawym aspektem, pozytywnie wpływającym na satysfakcję konsumenta, jest bardzo dobra oprawa graficzna gry, co nie powinno być żadnym zaskoczeniem. Niemniej jednak, w stosunku do zeszłego roku, kanciaste głowy i postury hokeistów zostały znacząco oszlifowane, nadając im o wiele bardziej naturalne i płynniejsze ruchy na lodowisku. Warto z doskonałą oprawą graficzną połączyć aspekt szybkości działania gry, bowiem zeszłoroczna edycja była tak koszmarnie wolna, że odechciewało się grać. Po prostu "dynamiczna jak dynamit NHL'99" przypominała zmagania Franka Kluchy w polowaniu na muchy. Obecnie hokeiści poruszają się po lodzie tak płynnie, szybko i zwinnie, jakby im się lód miał zaraz zapalić pod łyżwami. Automatycznie podnosi to miodność zabawy do granic możliwości, czyniąc z NHL'2000 absolutny hicior. Szczerze powiedziawszy bawiłem się obecnie tak dobrze jak na SEGA Megadrive w edycji NHL'94, o ile dobrze pamiętam. Mnogość zagrywek i banalne, intuicyjne momentami sterowanie, również nie jest bez znaczenia w końcowej ocenie. Biorąc pod uwagę moją posturę

rugbysty zachwycony po raz kolejny jestem bójkami, nadającymi grze nieprawdopodobnego kolorytu.

Na medal zasługuje jeszcze oprawa dźwiękowa zapewniająca graczowi maksimum wrażeń i pokrywająca w zupełności zapotrzebowanie gry. Bombowo brzmią hymny, trzaski łamanych kijów, odgłosy potężnych strzałów i nieprawdopodobnej walki na lodowisku, która jest solą hokeja.

Zdaję sobie sprawę, że można by o tej grze napisać o wiele więcej, bo o dobrych tytułach nawija się bez przerwy. Nie mniej jednak należy tę grę uznać za najlepszego hokeja na lodzie w chwili obecnej! Szmalec wydany na tę pozycję to dobry wybór. NHL'2000 jest doskonała zarówno dla 1 gracza jak i dla ośmiu.

Wicik



PlayStation **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 9
MIÓD 9

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-8
Termin: Październik 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

ISS PRO EVOLUTION

Ostatnio doszedłem do wniosku, że chyba trochę zdziadziałem, bo opisywane przeze mnie gry nie wzbudzały w większości przypadków zbyt dużych emocji, a jeśli zostały one nieznacznie rozjątrzone, to szybko gasły.

Miód Absolutny...

Wicik wydaje się być tak podniecony tą grą, że zapomniał wspomnieć o kilku istotnych dodatkach w stosunku do poprzednich części: po pierwsze Konami zaserwowało nam olbrzymią sekcję taktyczną, gdzie możemy do woli ustawiać zadania graczy, pokazywać im pole krycia i kombinować kilka taktyk w jedną - na przykład kontrę + lewą stronę boiska. W praktyce to jedno: gracz, która dobrze ustawi swoją taktykę zyska ogromną przewagę.

Nie uwierzycie, jak bardzo byłem zaskoczony, jak podskoczyłem z radości, po tym jak w moje ręce trafiła najcudowniejsza, najwspanialsza, najlepsza piłka nożna wszechczasów z serii INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER w odsłonie EVOLUTION. Zdaję sobie doskonale sprawę, że Polska opanowana jest kultem FIFA będącą wytworem fachowców z E.A. Sports. Niemniej jednak, od dłuższego już czasu staram się przekonać naszych szanownych graczy, że od 3 lat na piłkarskim poletku prym wiedzie japońska firma Konami ze swą przecudowną serią ISS. Dla formalności podam, że jest to zeuropeizowana wersja gry znanej w Kraju Kwitnącej Wiśni jako WINNING ELEVEN 4.

W ISS EVOLUTION urzekły mnie nieprzeciętna miodność i maksymalny realizm odczuwany podczas rozgrywanych meczów. Praktycznie każda odsłona wnosiła coś nowego, często przełomowego do gatunku. Nie inaczej stało się przy EVOLUTION.

To, co tę grę odróżnia od europejskich, czy amerykańskich produkcji, jest jej niepowtarzalny i autentyczny klimat.

Doszedłem do wniosku, że tylko w Japonii człowiek jest w stanie stworzyć grę, która wyciśnie z niego maksimum zadowolenia i dostarczy najwyższej klasy rozrywki. Najlepiej prezentuje to już doskonałe i jakże inne intro. Potem przychodzi raj dla gracza w postaci nieszablonowych i bardzo ciekawych trybów rozgrywek i opcji. Można rozegrać mecz międzypaństwowy, zagrać w Pucharach federacji Europejskich, Azjatyckich, Amerykańskich, a nawet Afrykańskich. Ponadto są jeszcze rozgrywki towarzyskie, Olimpiada i wiele innych. Jednak najważniejsze są wydarzenia prezentowane na murawie.

Dzięki przecudownej grafice, doskonałej animacji i perfekcyjnej motion capture otrzymujemy majstersztyk i ósmy cud świata w dziedzinie elektronicznej rozgrywki! Wcale nie uważam tych słów za zbyt mocne, ponieważ to co zobaczyłem na ekranie przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Zawodnicy poruszają się po boisku jak żywi, piłkę podają, prowadzą tak, jakby siedziało się na koronie stadionu. Widać nawet jak podają i przyjmują piłkę wewnętrzną lub zewnętrzną częścią stopy. Sam nałogowo grałem w piłkę, więc powiem wam, że warstwa taktyczna jest przeniesieniem rad żywego trenera. To nieprawdopodobne, ale zawodnicy wykonują polecenia wzorowo, niczym wytresowane maszyny.

Bramki można strzelić na kilkaset sposobów. Momentami byłem tak zaskoczony ich urokiem i sposobem zdobycia, że byłem w ciężkim szoku! Nie znaczy to bynajmniej, że co druga zdobywana jest przewrotką! Pisałem kiedyś, że FIFA oferuje graczowi wszystko. Guzik prawda, dopiero ISS EVOLUTION pokazał, co to znaczy, totalna piłka nożna z najlepszą oprawą graficzną, pasieką pełną miodu, szybką i płynną animacją i największym realizmem w dziejach komputerowej i konsolowej piłki nożnej! A gdy dodacie do tego fakt, że jednym z komentatorów jest... sam Terry Butcher, sprawa jest już jasna. ISS FOREVER!

Niestety po raz kolejny już zgubiono gdzieś oryginalnych graczy, zmieniając jedną bądź dwie literki w ich nazwiskach. Ale chyba każdy domyśli się, kim są panowie Sheara i Oren. Podsumowując: absolutny killer.

Wicik

W grze znajdują się tony nowych animacji graczy i nowy widok z kamery, który serwujemy wam na screenach. Opcja Wide pokazuje spory fragment boiska, co jest olbrzymim plusem. Piłka nie klei się już tak do nogi, jest sporo walki w środku pola, bramkarze są inteligentniejsi i wreszcie można robić zwody (L1) i save'ować replaye! Powiem krótko: najlepsza piłka wszech czasów. A co do zdziadzenia Wicika: cóż, w końcu facet ma już 46 lat... [Gulash]

PlayStation **9**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 10

Wydawca: Konami
Producent: KCET
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

NHL Faceoff 2000

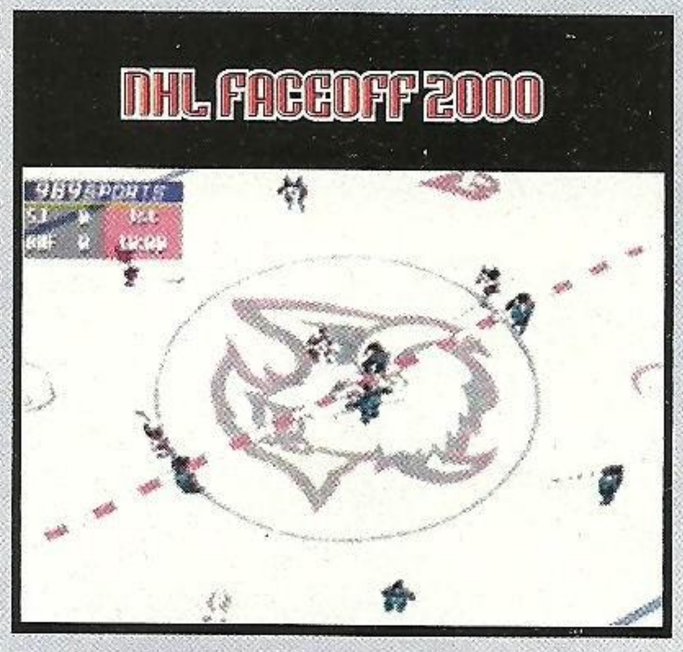
Trzeba powiedzieć, że kolejne gry ze sportowych serii 989 Studios z roku na rok stają się coraz lepsze, a FACEOFF 2000 jest tego najlepszym przykładem. Z niecierpliwością i sporym zainteresowaniem czekamy na TOTAL NBA 2000 [Chest Rockwell]

Michael Owen WLS 2000

No coż, mój drogi Chest nie pozostawił mi tu wiele do dodania. Raczej przeciętna kopanina, ale z racji braku konkurencji na N64, może znaleźć swoich odbiorców. Choć i ja wolałbym poczekać na ISS MILLENNIUM od Konami. [Brock Landers]

F.A. Premier Manager 2000

Yyyyyyyyyy... Kolejna gra z serii FIFA SIDESTORY... Czy ten koszmar nigdy się nie skończy? Z drugiej strony - jeśli ktoś potrzebuje managera w ładnej oprawie, być może ta pozycja przypadnie mu do gustu. [Chest Rockwell]



Hokejowy wysyp rozpoczął się na dobre. W jednym numerze mamy dwie gry o tej samej tematyce, a już niedługo FOX wyda kolejną pozycję do kolekcji, odgrażając się że poważnie zagrozi konkurencji.

Nam - graczom wypada tylko zacierać rączki i cierpliwie czekać, dokonując przy okazji najlepszego wyboru.

W grze rozpracowanych zostało 28 drużyn z pełnymi składami i nazwiskami na bieżący sezon 1999/2000, o rozgrywkach jak najbardziej klasycznych i nie budzących zastrzeżeń. Zostałem tym miło zaskoczony. Co nie znaczy, że gra nie posiada wad.

Sporym atutem NHL FACEOFF 2000 jest olbrzymia dynamika podczas rozgrywanych meczów. Już na standardowej prędkości działania gry ciężko czasem połapać się w poczynaniach własnych. I przeciwnika. Włączając maksymalną prędkość, na lodzie dzieje się taki młyn że tafla lodu cudem nie topi się jak bałwan na wiosnę. Szczerze powiedziawszy, gra się lekko i przyjemnie, zaś akcjom, przy odrobinie fantazji - nie brakuje polotu. Można by rzec, że mecze toczone są w zawrotnym tempie, zbliżonym do grania na gitarze pod wpływem napitku miodowo-cytrynowego na bazie czystego spirytusu - ponoć najlepszego płynu ustrojowego prawdziwych hokeistów. Akcje zawsze są płynne i finezyjne, to samo dzieje się z podaniami, czy przebojowymi lawirowaniami zakończonymi udanym strzałem. Niestety nie ma róży bez kolców, ponieważ tę szybkość okupić musimy małą liczbą klatek animacji, która nie jest wcale tak płynna, jak powinna być. Bądź jednak spokojny graczu, bo jest to mankament niewidoczny, wyłapywalny dopiero przez wprawne oko. Podoba mi się opcja zmiany taktyki w locie, która stała się ostatnio chlebem powszednim. Niezmiernie pomaga ona dobić konającego lub zaskoczyć niepokonanego dotychczas przeciwnika. Ponadto grafika mogłaby być lepsza, choć dźwięk niweluje ten niedobór. Autorzy chwalą się, że wprowadzili wiele awangardowych patentów, nazywając je całkiem mądrze i śmiesznie. Dochodzę do wniosku, że te SZTUCZNE, INTELIGENTNE ŚLIZGI po tafli lodu są nawet prawdą. W sumie pozycja to jest całkiem udana, ale pod wieloma względami gorsza od konkurentki z E.A. SPORTS. Jednak jak masz szmalec, to łykaj ją bez wazeliny.

Wicik

PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: Memory Card, Multi Tap, Dual Shock

E.A. Sports od dawna zdominowała europejski rynek gier sportowych, nie pozostawiając zbyt wiele miejsca dla konkurencji. Tę samą pozycję lidera stara się od jakiegoś czasu przejąć w dziedzinie menedżerów.

Recenzowana przeze mnie pozycja jest tego najlepszym przykładem, z dość długą jak na gry historią sięgającą już 3 lata. Swoją drogą jest to fenomen, że kolejne sequele spod szyldu E.A. Sports sprzedają się przez tyle lat jak świeże bułeczki. Na przekór faktom, z menadżerką elektronikom już tak dobrze się nie wiedzie, bo gracze kochają stare, cały czas odgrzewane i jare przeboje.

W stosunku do poprzednich edycji zauważa się pewną zmianę idącą ku lepszemu. Usprawniono oprawę graficzną, modyfikacjom uległ interfejs sterowania, usprawniono też system zarządzania klubem i trenowania drużyny. Niemniej jednak, gra w dalszym ciągu pozostaje banalna w obsłudze i trochę zbyt mocno przez to amerykańska. Jak sam tytuł wskazuje, porusza się tematycznie w gardzieli rozgrywek wszystkich Lig Angielskich, włącznie z Division 1,2 i 3. Na uwagę zasługuje fakt, że składy, umiejętności zawodników, wartość rynkowa mają bardzo duże wsparcie w rzeczywistości, co nie jest zaskoczeniem w przypadku E.A. Sports. Gra idzie z duchem czasu, bowiem szereg informacji i komunikatów pomiędzy tobą i ludźmi związanymi z klubem odbywa się w systematycznie uporządkowany sposób przy pomocy poczty elektronicznej.

Do twoich obowiązków zalicza się absolutnie wszystko. Począwszy na trenowaniu młokosów, dostarczaniu im chusteczek do nosa, ustalaniu składów i taktyk, a skończywszy na klasycznej robocie biznesmana-finansisty, któremu nawet najdrobniejszy szczegół nie ma prawa umknąć. Inaczej cała robota bierze w łeb. Twoja uwaga musi być skupiona na wszystkich czynnościach, ponieważ nawet najlepsze treningi i taktyka nie są w stanie zagwarantować sukcesów, gdy drużyna nie jest odpowiednio umotywowana.

Grę należy zaliczyć do dobrych, niemniej jednak nie tych najlepszych. Moim zdaniem jest to pozycja idealna dla początkującego gracza z zapędami menadżerskimi.

Wicik

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 99

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

PlayStation widziało już dwie odsłony firmowanego nazwiskiem Michaela Owena WORLD LEAGUE SOCCER. Wydała je kiedyś firma Eidos. Tym razem pałeczkę przejmuje THQ produkując wersję na Nintendo 64...

No, może nie samo THQ, ale producenci także i poprzednich wersji - grupa Silicon Knights. Mamy tu ponad 200 drużyn z kilku krajów, z oryginalnymi nazwiskami piłkarzy. Możemy grać w kilku trybach - turniejach, pucharach, lidze... bądź po prostu pyknąć sobie szybki meczyk.

Producenci w materiałach prasowych informują nas, jak wielki udział miał Michael Owen w tworzeniu gry - między innymi stanął na macie przy sesji Motion Capture (a wraz z nim Les Ferdinand), więc piłkarze ruszają się niczym kilkunastu Michaeli. Szkoda tylko, że za bardzo tego nie widać - co prawda ruszają się nawet płynnie, ale ich możliwości ruchowe są potężnie ograniczone. Inaczej mówiąc, nie ruszają się zbyt realistycznie. Kolejna sprawa to fakt, że modele zawodników zbudowane są z niewielkiej liczby polygonów, co powoduje ich nienaturalny, kanciasto-małpi wygląd. Nie są może obrzydliwi, ale piękni także nie. Jest kilka opcji ustawienia kamery, z których jak to zwykle bywa, tylko jeden nadaje się do właściwej gry.

Wprawdzie chłopaki dysponują całkiem rozległym arsenałem zwodów i strzałów, jednak coś tu do końca nie trybi. Na przykład odbieranie piłki tylko wślizgiem, bądź przy pomocy kładącego naszego zawodnika na ziemi wygibasa z wykopem. Po prostu gra się nie klei. Także komentarz kuleje, choć nie z powodu samych kwestii wygłaszanych przez komentatorów, a raczej dlatego, że pojawia się bardzo rzadko. Powód jest oczywisty - brak miejsca na carcie.

Z drugiej strony gra nie jest w żadnym wypadku zła i na pewno może stanowić alternatywę dla mającej ukazać się niebawem FIFA 2000. Problem polega na tym, że MICHAEL OWEN WORLD LEAGUE SOCCER 2000 nie wywołuje żadnych emocji - można pograć, ale bardzo ciężko będzie się tu czymś podniecić, podekscytować. Nawet po strzale z przewrotki.

Producenci chwalą się, że jest to najbardziej realistyczny symulator futbolu na Nintendo 64. Ja nad realizm stawiam miodność nadchodzącego lada dzień ISS MILLENIUM prosto od Konami...

Chest Rockwell

Nintendo 64 **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: THQ
Producent: Silicon Knights
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99

Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

neo
PLUS

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

NEO
PLUS
2940

GP POLICE

WEAPONS OF JUSTICE

(c) 1999 Psygnosis

ULTIMA®
Świat Elektroniczne Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

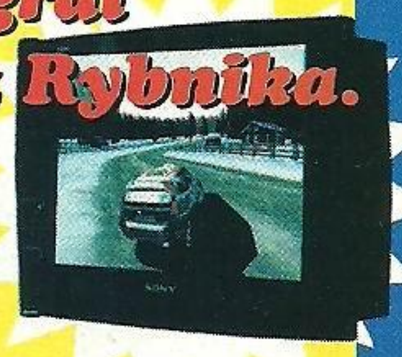
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna: pn.-pt. 10.00 - 18.00
Ultima s.c., 00-867 Warszawa sob. 10.00 - 15.00
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7

Nadeszła jesień, pogoda brzydka, liście spadają... Co pozostaje? Grać! Zwłaszcza, że pojawiła się nowa konsola, a także wiele interesujących tytułów w bardzo dobrych cenach. Zwróćcie też uwagę, na super ciekawą ofertę cenową akcesoriów. Naprawdę warto! Jeżeli macie do nas jakiekolwiek pytania, dzwońcie lub piszcie e-maile na ultima@ultima.pl i koniecznie zobaczcie naszą stronę w internecie. Zapraszamy.

Ultima w sieci ... www.ultima.pl

3-cia edycja WIELKI KONKURS ULTIMY FINAŁ!

W kolejnej edycji naszego konkursu główną nagrodę, czyli telewizor 25-calowy firmy Sony wygrał Szymon Tajak z Rybnika.



Serdecznie gratulujemy! Zdjęcie laureata z nagrodą opublikujemy w następnym numerze.

Nagrodę specjalną - Pocket Station otrzymał Paweł Płocharski ze Szczecina.

Gry niespodzianki wylosowali:
Barbara Wieczorkowska, Solec Kujawski
Jakub Naimski, Namysłów
Leon Smorawik, Szczecin

Joypady pojadą do:
Tomasz Ptak, Kamień Pomorski
Mirosław Żyra, Mrągowo
Andrzej Kania, Sidzina
Wiesława Seroczyńska, Sokołów Podlaski
Piotr Taranek, Częstochowa

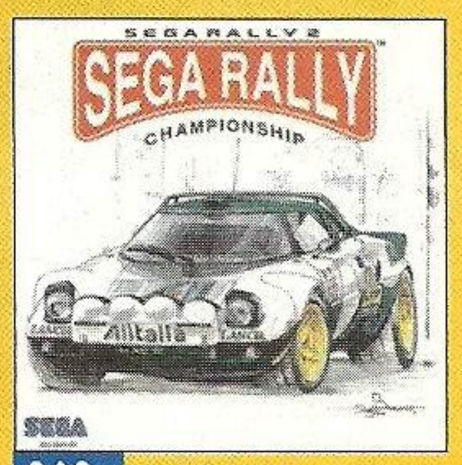
Koszulki o tematyce fantasy otrzymują:
Igor Melmaj, Łódź
Małgorzata Dziwulska, Rzeszów
Dawid Jaczewski, Teresin
Maciej Białowąs, Pruszcz Gdański
Joachim Ciecierski, Warszawa
Paweł Fejfer, Giżycko
Ramzes Konarzewski, Poznań
Paweł Tupko-Tubik, Elbląg
Marek Kapusta, Dzianisz
Maciek Kujawa, Aleksandrów Łódzki

Gratulujemy! Nagrody prześlemy pocztą.

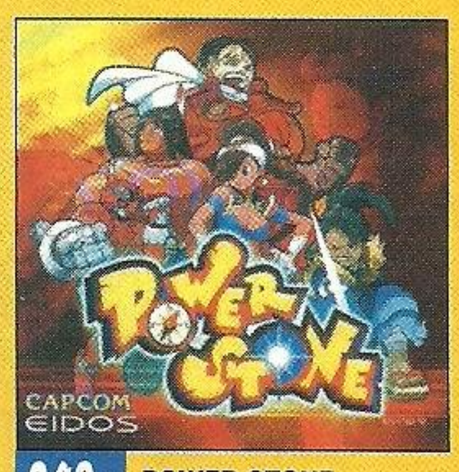
Dreamcast™

249zł VIRTUA FIGHTER 3TB
Legendarne, już, mordobicie prosto z automatów.

249zł SONIC ADVENTURE
Super szybkie i kolorowe przygody maskotki Segi.

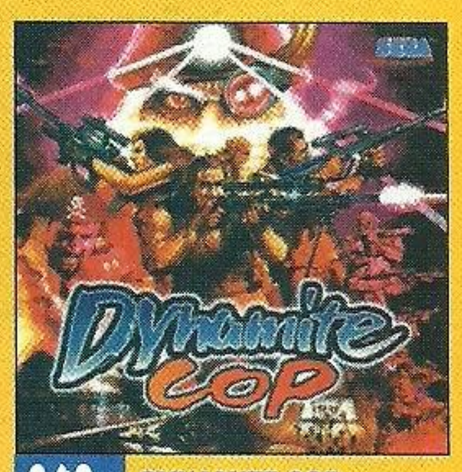


249zł SEGA RALLY 2
Kultowy rajd, do tej pory dostępne tylko w salonach gier. Teraz w twoim domu.

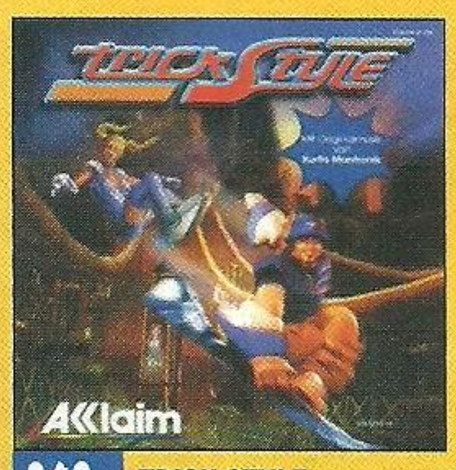


249zł POWER STONE
Super szybka nawalanka na trójwymiarowych, interaktywnych arenach.

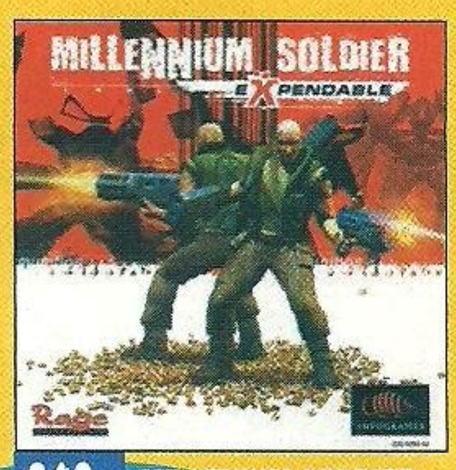
249zł BLUE STINGER
Survival horror w stylu Resident Evil. W europejskiej wersji poprawiono system kamer.



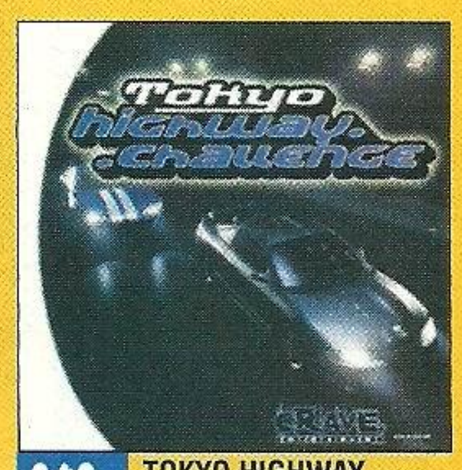
249zł DYNAMITE COP
Kontynuacja serii Die Hard. Chodzona naparzanka w stylu Fighting Force.



249zł TRICK STYLE
Odjazdowe szaleństwo na deskolotkach. Doskonała zabawa.



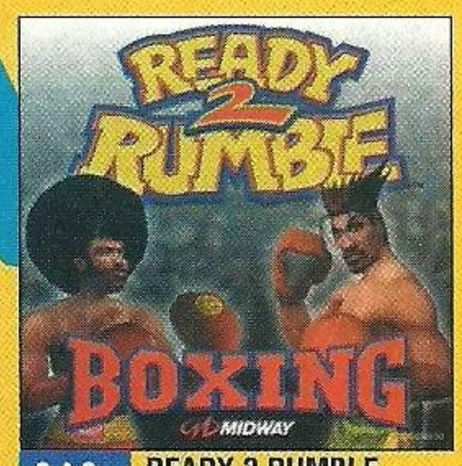
249zł MILLENIUM SOLDIER
Strzelanina jakich mało. Palec nie zejdzie Ci ze spustu aż do rana.



249zł TOKYO HIGHWAY CHALLANGE
Wyścigi super wozów na ulicach Tokio. Gra w stylu Gran Turismo.

AKCESORIA

Konsola Dreamcast w komplecie modem + oprogramowanie, płyta demo	tel.
Karta pamięci - VMS	189
Dodatkowy joypad	189
Kierownica	tel.
Vibration Pack	tel.
RBG Scart Cable	tel.



249zł READY 2 RUMBLE BOXING
Najlepsza adaptacja boksu jaką stworzono na konsole.

* SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA * www.ultima.pl * SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA *

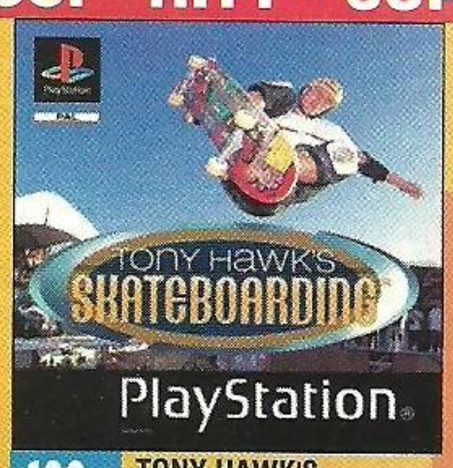
pamiętaj! z Kartą TANIEJ

PlayStation™ PlayStation™

SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *

199zł FINAL FANTASY VIII

Ta gra nie wymaga reklamy! Angielska wersja. Polska instrukcja. Już w październiku!

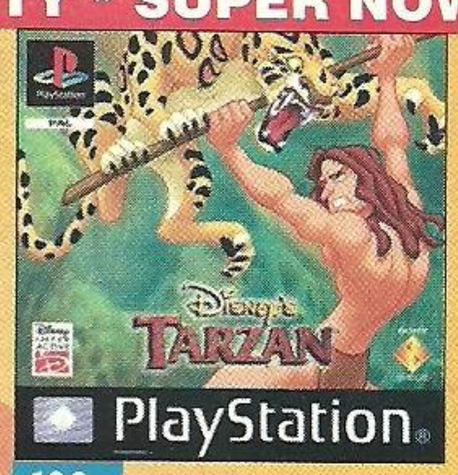


199zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Powymiataj na rampach, w mieście i skate-parku jako mistrz tematu. Prawdziwy CZAD! Angielska wersja.

209zł CARMAGEDDON

Gra która wstrząsnęła światem. Zasiądź za kółkiem i rozjeżdżaj pieszych, pod warunkiem, że masz 18 lat. Ang. wersja.



199zł TARZAN

Doskonała gra na podstawie wchodzącego na ekrany kin filmu Disney'a. Wyśmienita zabawa nie tylko dla najmłodszych.

209zł STAR WARS E1 THE PHANTOM MENACE

Gra przygodowa 3D w fantastycznym świecie Gwiezdnych Wojen. Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi i inni... Angielska wersja.

209zł LEGEND OF KARTIA

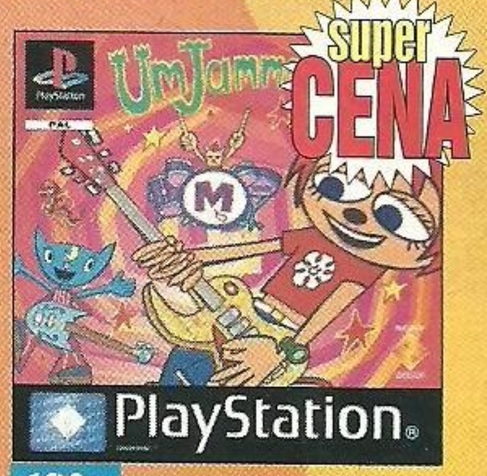
Nowy, wspaniały RPG w świecie fantasy. Wreszcie w Europie. Prosto od mistrzów z Konami. Angielska wersja.

179zł KINGSLEY'S ADVENTURE

Nowa, kolorowa przygodówka zręcznościowa 3D dla najmłodszych. Konkurent dla Crasha. Polska instrukcja.

199zł G-POLICE 2

XXII wiek. Helikoptery, Mechy. Słowem ciężki, cyberpunkowy klimat. Angielska wersja. Polska instrukcja.



189zł UmJAMMER LAMMY

Zamień swojego dual szoka na elektryczną gitarę. Kontynuacja przeboju PARAPPA THE RAPPER. Angielska wersja, polska instrukcja.

199zł THE X-FILES

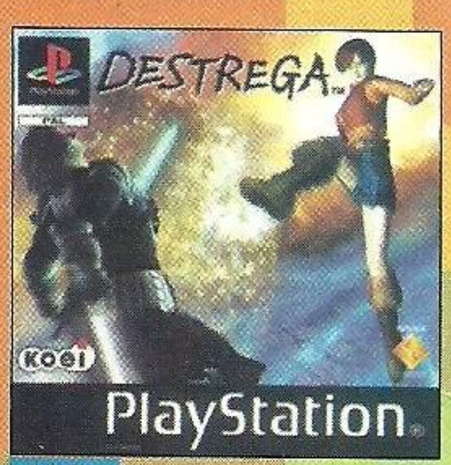
Prawda jest gdzieś tam, czyli agenci Moulder i Scully w akcji. Angielska wersja, polska instrukcja.

199zł WIPEOUT 3

Na to czekał każdy miłośnik ostrej jazdy i muzyki techno. CZAD! Angielska wersja, polska instrukcja.

199zł SPEED FREAKS

Niesamowite, wykręcone wyścigi. Najlepsze w multiplayer. Ocena 9/10 NEO+. Angielska wersja, polska instrukcja.



199zł DESTREGA

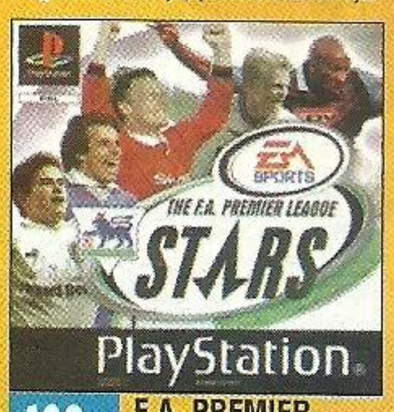
Oryginalna bijatyka 3D. Duże wielo-poziomowe areny, bronie,fireball-e, itp.

199zł LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Wreszcie jest! Coś nieprawdopodobnego! Przygodówka tpp z dreszczem emocji z zaświatów. Ang. wersja, polska instrukcja.

199zł QUAKE 2

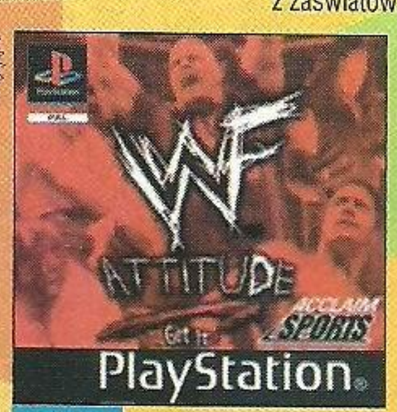
Po raz pierwszy słynny Quake na PSX-a. Naprrrawdę niezły!



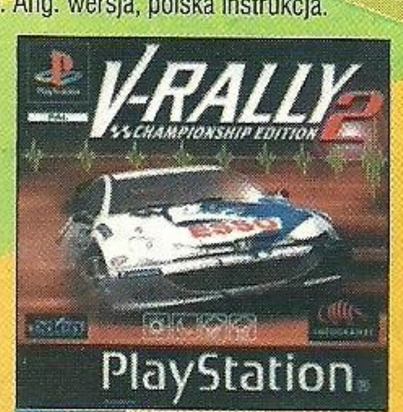
199zł E.A. PREMIER LEAGUE STARS

209zł SHADOW MAN

179zł KOURNIKOWA TENNIS



209zł WWF ATTITUDE



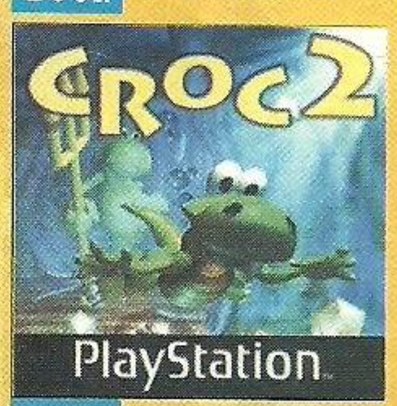
199zł V-RALLY 2

199zł SYPHON FILTER

199zł NEED FOR SPEED 4

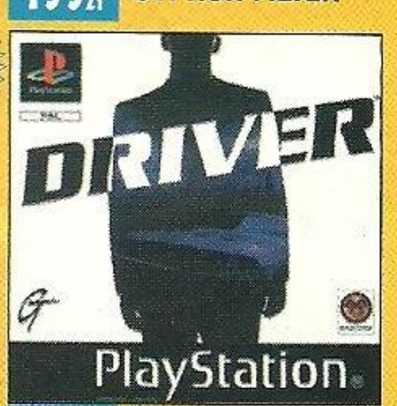
199zł APE ESCAPE

199zł SILENT HILL



199zł CROC 2

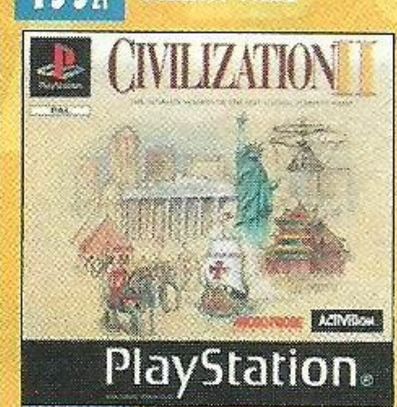
179zł OMEGA BOOST



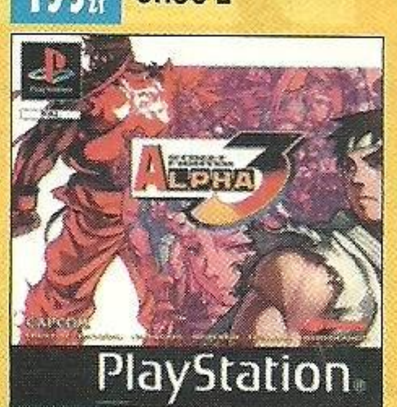
209zł DRIVER

199zł BUGS BUNNY

199zł BLOODY ROAR 2



199zł CIVILIZATION 2



199zł STREET FIGHTER ALPHA 3

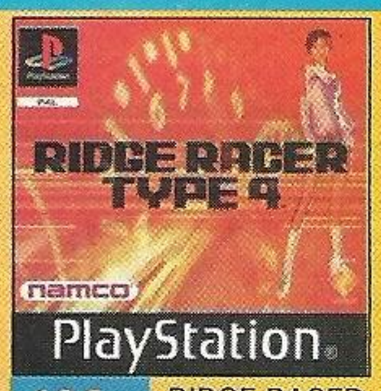
109zł GTA: LONDON 1969

219zł METAL GEAR SOLID

* TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 * TANIO * SZYBKO * SOLIDNIE * (022) 624-78-16 *

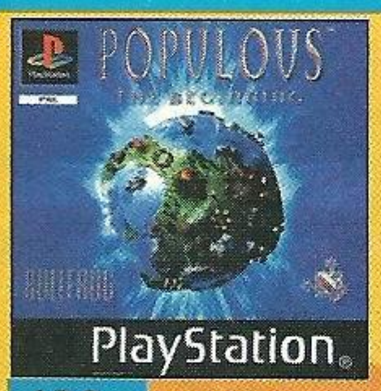
PlayStation™ PlayStation

pamiętaj! z Kartą TANIEJ



195 zł RIDGE RACER TYPE 4

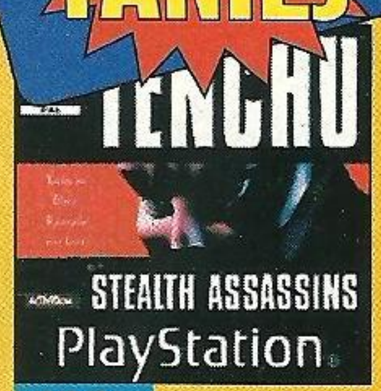
119 zł ABE'S EXODDUS



199 zł POPULOUS 3

109 zł TOCA 2

199 zł ASTERIX



199 zł TENCHU

209 zł ISS PRO '98

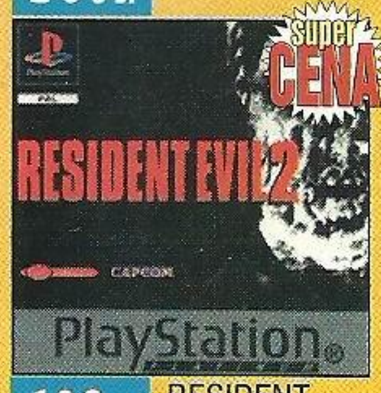
199 zł FIFA 99

199 zł DUKE NUKEM TIME TO KILL

139 zł SPYRO THE DRAGON

139 zł CRASH BANDICOOT 3

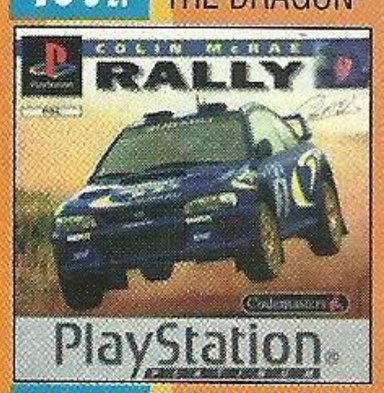
159 zł FUTURE COP



109 zł RESIDENT EVIL 2

109 zł TOMB RAIDER 2

99 zł TEKKEN 3



109 zł COLIN McRAE RALLY

99 zł GRAN TURISMO

109 zł FINAL FANTASY VII

109 zł COMMAND & CONQUER

109 zł GTA

99 zł CRASH 2

109 zł SOUL BLADE

109 zł MEDIEVIL

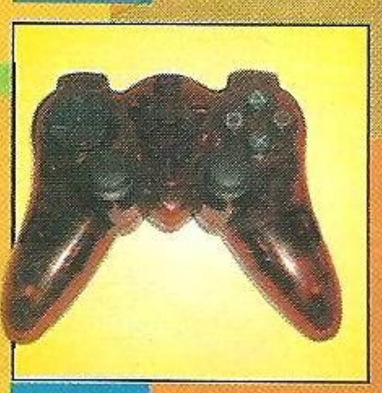
109 zł ABE'S ODDYSEE

49 zł MASTER32

Doskonały, tani pad do PSX. 8 x fire, auto-fire, slow motion.

65,90 zł MYSZKA

Myszka to propozycja dla tych, którzy grają w strategie. Jak wiadomo na padzie nie jest to łatwe.



89 zł SUPER SHOCK

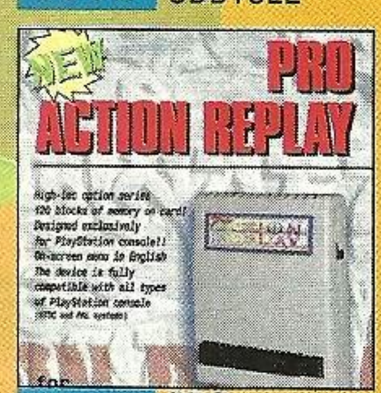
Możliwości Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.

35,90 zł MEMORY CARD

Karty pamięci 15 bloków już od 35,90 zł.

69 zł GAME HUNTER PRO

Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.

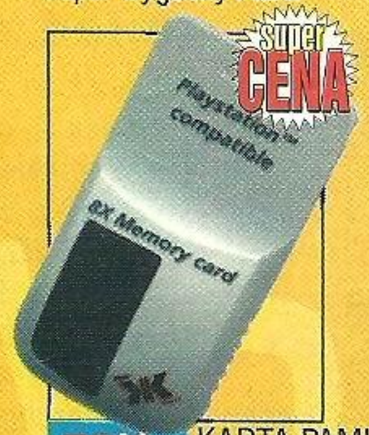


99 zł PRO ACTION REPLAY

Urządzenie do „oszukiwania" w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.

379 zł KIEROWNICA PS TWIN TURBO

Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Skrzynia biegów i hamulec ręczny. CZAD!!!



75,90 zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

29,90 zł KABEL RGB - SCART

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.

59 zł KABEL RFU - ADAPTER

Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.

139 zł DUAL SHOCK

Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry! Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 8zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

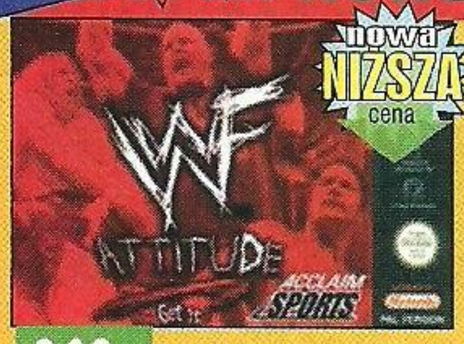
AKCESORIA

Konsola PSX 5502 + Dual Shock + polska instrukcja + karta pamięci gratis	*559 zł*
Konsola PSX 9002 + MC15 gratis	*629 zł*
Karta pamięci 30 bloków	*65,90 zł*
Pady	*już od 39,90 zł*
Sony Pad	*109 zł*
Mysz Sony	*139 zł*
Link Kabel	*29,90 zł*
Pistolet Panther	*99 zł*
Pistolet Protector 2	*189 zł*
Pistolet Predator 2	*219 zł*
Obudowa (kolor) PSX	*139 zł*
Console Case (oryginalna torba Sony)	*119 zł*
Sony MultiTap	*189 zł*
MultiPlayer Adapter	*129 zł*
Kierownica V3 FX	*349 zł*
Kierownica DUAL FORCE (pedały, tiptronic)	*369 zł*
Przedłużacze do Joypada	*19,90 zł*
SpaceStation	*119 zł*
Action Replay Professional	*219 zł*

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

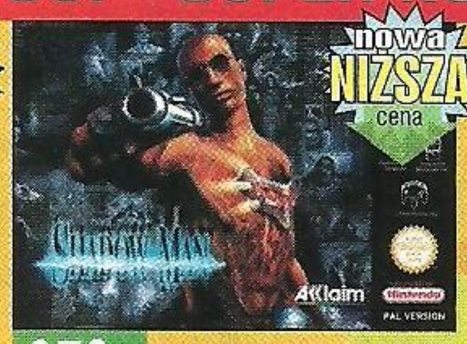
NINTENDO 64

SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *



269 zł WWF ATTITUDE

Całkiem nowiuśki super wrestling. Oryginalne postacie. Ekstra akcja.



279 zł SHADOW MAN

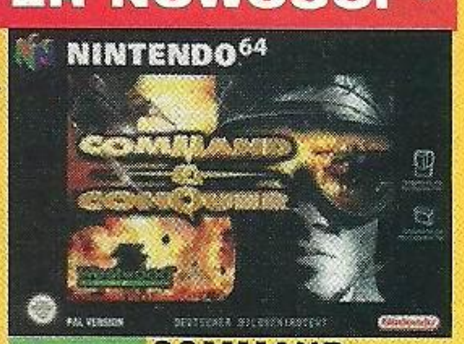
Krwawy horror tpp w klimacie voodoo. Ciężki mroczny klimat. Cool.

269 zł REVOLT

Czadowe wyścigi samochodów na baterie. Czterech graczy. Obsługuje RamPak i TremorPak.

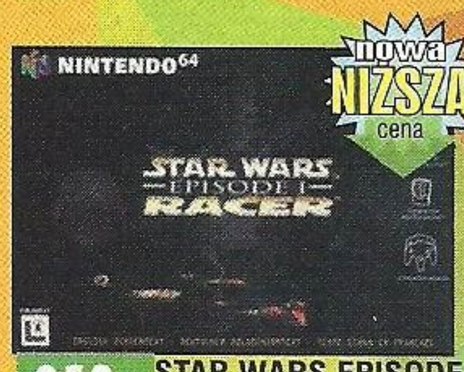
219 zł GOLDEN EYE 007

Nieśmiertelny tytuł nawet po takim czasie. Teraz w nintendowskiej „platynie".



259 zł COMMAND & CONQUER

Pierwszy porządny RTS na N64. Działa z Ram Pak Tremor Pak.

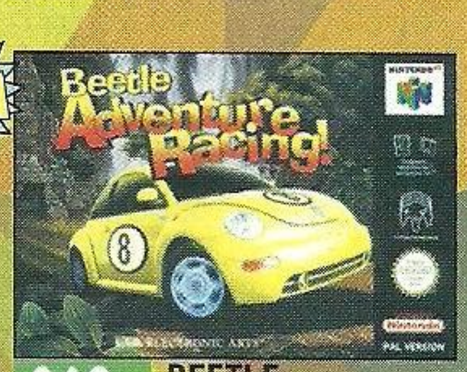


259 zł STAR WARS EPISODE 1 RACER

Obejrzałeś film, teraz możesz pograć w super wyścigi pod-racerów z Epizodu 1.

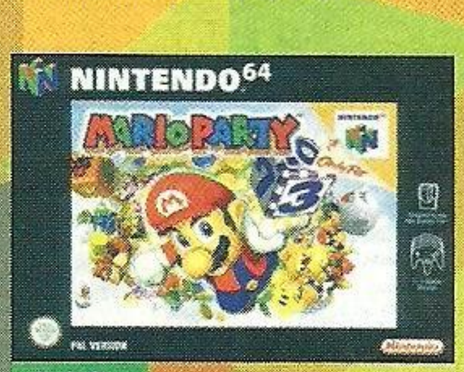
259 zł QUAKE 2

„Pokwaczmy" po raz drugi. Cool! Super multiplayer!



249 zł BEETLE ADVENTURE RACING

Aktualnie najlepszy wyścig na N64. Zasiądź za sterami nowego garbusa. Działa z Tremor Pak. Do czterech graczy.



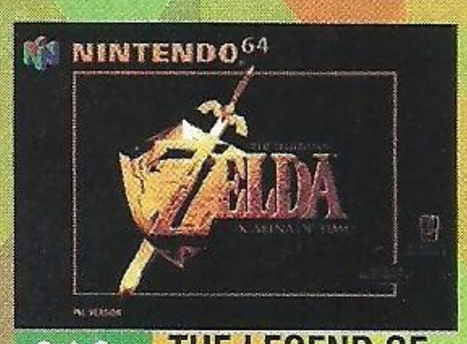
249 zł MARIO PARTY

Kolejna doskonała gierka z udziałem Mario. Najlepsza w czterech graczy. Od lat 6 do 106.

249 zł ROGUE SQUADRON

Niepowtarzalny klimat Gwiezdnych Wojen. Wciel się w pilota Rebelii.

269 zł FIFA 99



249 zł THE LEGEND OF ZELDA

249 zł TUROK 2

169 zł RAMPAK

99 zł duża karta TREMOR PAK PLUS

Wibrująca przystawka powodująca wstrząsy joypada w trakcie gry. Wbudowana karta pamięci.

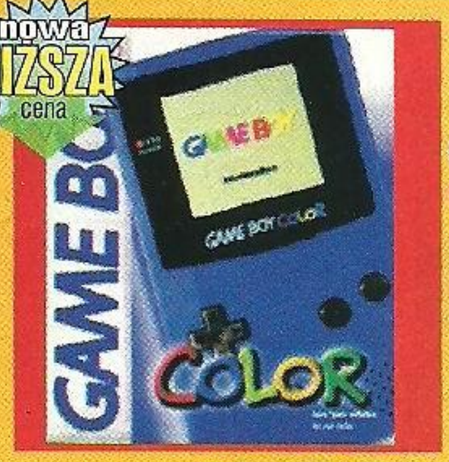
SUPER OKAZJA Ograniczona oferta

Zapraszamy „gralnie" i wypożyczalnie

RFU adapter	49 zł	49 zł	DIDDY KONG RACING	169 zł	149 zł	MORTAL KOMBAT TRILOGY	129 zł	109 zł
SUPER MARIO 64	99 zł	89 zł	CRUISIN' USA	169 zł	149 zł	DOOM	129 zł	109 zł
SW: SHADOWS OF THE EMPIRE	139 zł	119 zł	TETRISPHERE	119 zł	109 zł	WAR GODS	119 zł	109 zł
WAVE RACE 64	129 zł	119 zł	TUROK	119 zł	99 zł	SAN FRANCISCO RUSH	109 zł	89 zł
NBA HANG TIME	129 zł	109 zł	EXTREME G	119 zł	109 zł	MACE: THE DARK AGES	109 zł	99 zł
MARIO KART 64	149 zł	129 zł	NAGANO WINTER OLYMPICS	169 zł	149 zł	F1 POLE POSITION	119 zł	109 zł
KILLER INSTINCT GOLD	139 zł	129 zł	G.A.S.P.	229 zł	209 zł	TOP GEAR RALLY	129 zł	109 zł
BLAST CORPS	129 zł	109 zł	GOEMON	229 zł	209 zł	CLAYFIGHTER	119 zł	109 zł

Niebieskie ceny tylko dla posiadaczy Kart Klubowych!

GAME BOY GAME BOY COLOR



już w sprzedaży GAMEBOY COLOR!

299 zł

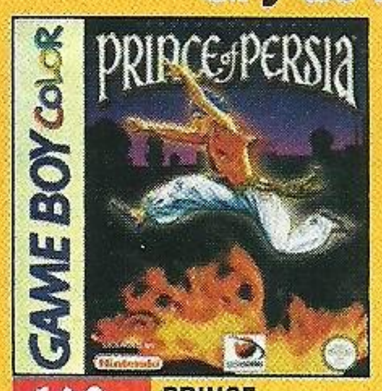
Prawdziwa rewelacja! Przenośna konsolka z pełni kolorowym wyświetlaczem!

DUKE NUKEM **149 zł**

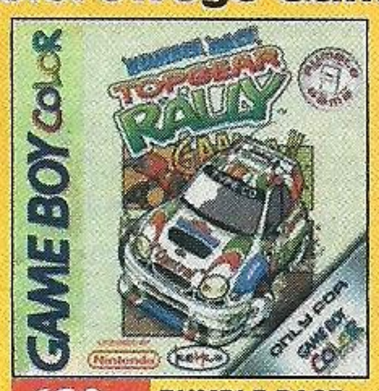
A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Pocket	34 zł
Kabelek do podłączenia konsol Pocket-Zwykły	34 zł
Lupa na ekran z podświetleniem	29 zł
Pokrowiec skórzany do GB Pocket	29 zł
GB ESSENTIALS: zasilacz, akumulator, torba	129 zł
Pudełko na 10 gier	15 zł
Zestaw HandyBoy: zintegrowana lupa, regulowane powiększenie, podświetlacz, głośniki stereofoniczne, joystick, pasek ułatwiający przenoszenie	134 zł
Zasilacz uniwersalny - do GameBoya i Pocketa	39 zł

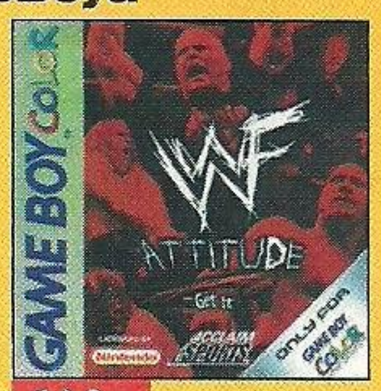
Gry do kolorowego GameBoya



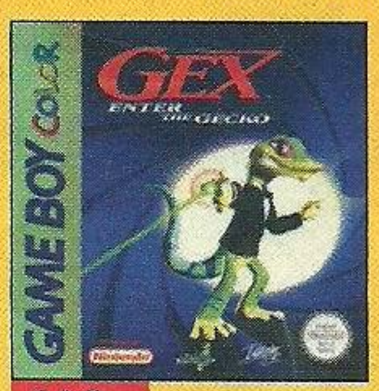
149 zł PRINCE OF PERSIA



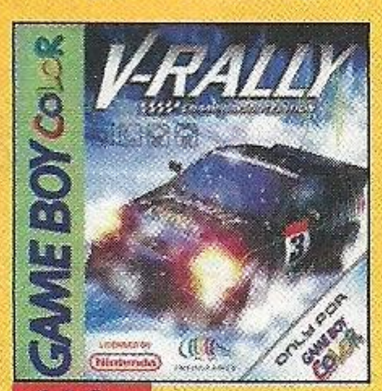
159 zł RUMBLE RACE TOP GEAR RALLY



149 zł WWF ATTITUDE



149 zł GEX



149 zł V-RALLY

149 zł NBA JAM 99

DEMOLITION RACER

Pamiętacie DESTRUCTION DERBY? Świeżo upieczeni konsolowcy na pewno nie, bo druga część tej gry rządziła w "platynie" dwa lata temu...

Tych, którzy są ciekawi co to było i tych, którzy kochali DD zapraszam na DEMOLITION RACER.

Gier w tym stylu, czyli jazdy z rozwałką, z naciskiem na to drugie, brakowało od dłuższego czasu. Wszystkie inne gry doczekały się wielu swoich podróbek, często prześcigających oryginał, DESTRUCTION DERBY pozostawało jednak jedyne. Wreszcie po tylu latach nadchodzi naśladowca w postaci DEMOLITION RACER. I w żadnym wypadku nie można mówić tu o przypadkowości podobieństw, bo nawet amerykański wydawca Accolade nie ukrywa intencji autorów. Za stronę produkcji odpowiada zespół Pitbull Syndicate, który współpracuje z Accolade od czasów TEST DRIVE 4, i dzięki któremu seria ta znowu odnosi sukcesy. Goście z Pitbull'a zawsze chcieli zrobić grę w stylu DESTRUCTION DERBY aż wreszcie wydawca łaskawie im pozwolił.

Podobnie jak w oryginale dostępne są dwa zasadnicze rodzaje zawodów: wyścig i arena. Tu jednak każdy z nich dzieli się jeszcze na podkategorie typu: demolition racing (gdzie jedyne zadanie to przeżyć i rozwalić maksimum przeciwników); bowl match (wygrywa ten kto przeżyje), suicide racing (jak sama nazwa wskazuje wyścig samobójców - wygrywa ten kto pierwszy rozwali swój wóz), carrer mode (występy w ponad dziesięciu ligach, zarabiasz kasę i punkty, ich kombinacja daje ci wynik, który decyduje czy przechodzisz dalej czy nie); stock car racing (gdzie wygrywa ten kto dojeżdża pierwszy), chicken mode (etap dla prawdziwych twardzieli, jedziesz na czas a piętnastu gości zasuwa pod prąd wprost na ciebie). Wszystko to na łącznie dziesięciu torach i trzech śmiertelnych arenach podobnych do tych z DD2. Wszystko bardzo podobne, ale jest oczywiście sporo innowacji. Największą z nich jest osiem wozów do wyboru zamiast jednego, zarabianie kasy, za którą można zmieniać wozy, a także takie drobiazgi jak alternatywne ścieżki i skróty, które można odkryć na trasie wyścigu. Wymieniając niewątpliwe zalety DR nie można ominąć trybu zabawy dla dwóch, którego brak był podstawową wadą DD.

Pomimo niezłej rozwałki, szybkiej akcji, szerzącej się na drodze pożogi i towarzyszącej temu widowisku niezłej hardcore'owej muzy w wykonaniu Fear Factory, gra nie położyła mnie na deski jak kiedyś DESTRUCTION DERBY.

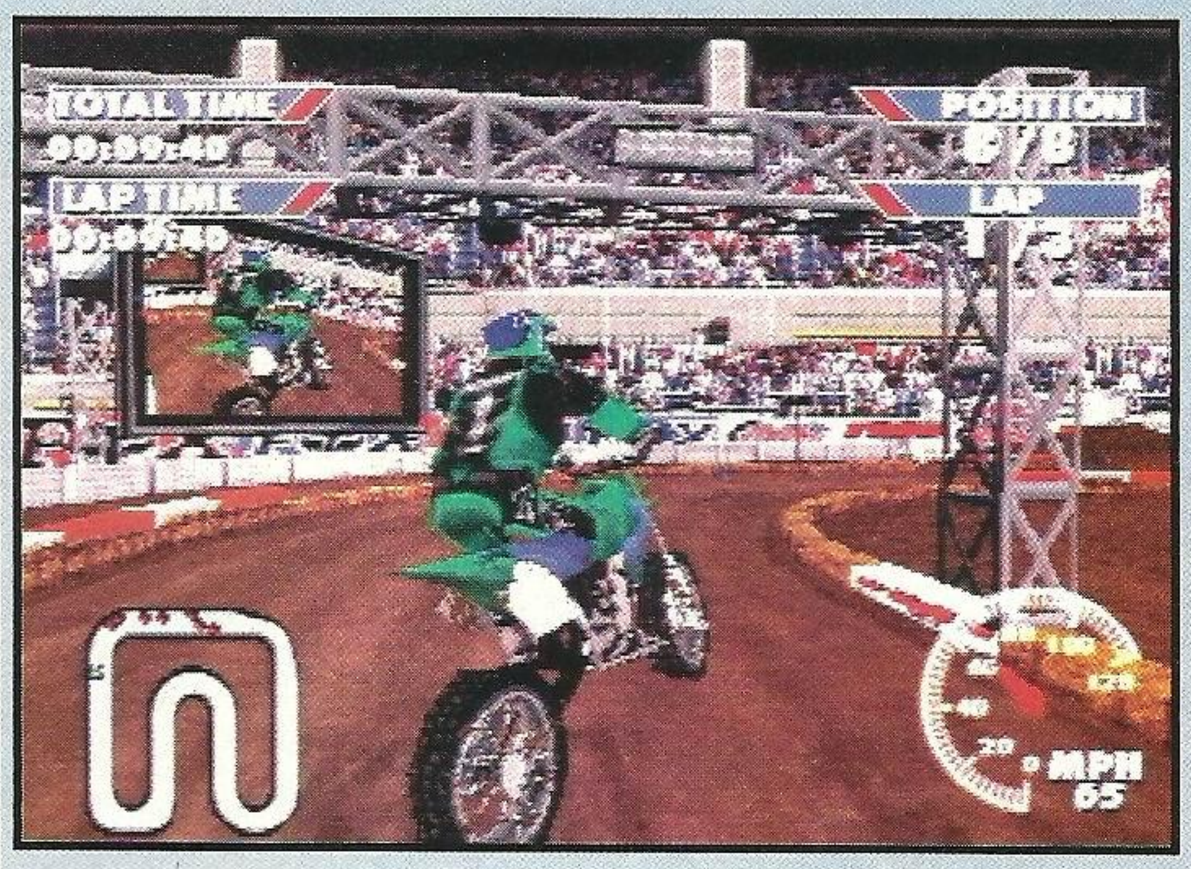
Można powiedzieć że zadbano o wszystko ale zabrakło "tego czegoś". Z pewnością można długo pograć, szczególnie że konkurencji brak, ale wydaje mi się, że zabójcza może być dopiero druga część, o której jak wiemy z drugiej ręki, autorzy już myślą.

Joseph

PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Infogrames
Producent: Accolade
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



CHAMPIONSHIP MOTOCROSS ft. Ricky Carmichael

Kto to jest Ricky Carmichael? Ricky to kolega po fachu Jeremy'ego McGrath'a. A ten to kto? jeżeli przypomnicie sobie recenzję motocrossu sprzed roku to już wszystko jasne.

Ricky, jak udało mi się dowiedzieć, to młodzieniec robiący zawrotną karierę w motocrossie, czyli jeżdżeniu terenowym motocyklem po muldach. Do niedawna nie pobitym mistrzem w tej dziedzinie był wspomniany Jeremy, ale podobno Ricky, będący jeszcze w młodszej grupie wiekowej, zdążył pobić wszystkie rekordy mistrza, oraz wiele innych długoletnich rekordów w motocrossie. Jak rozpisuje się prasa branżowa, o wszystko mówiących tytułach (ns przykład DIRT RIDER), Carmichael to najlepiej zapowiadająca się gwiazda w historii tego sportu. Nic więc dziwnego, że nową grę o tej tematyce firmuje się jego właśnie nazwiskiem. Za skakaniem na enduro za bardzo nie przepadam, gustuję raczej w asfaltowo-ścigaczowych klimatach, niemniej jednak pozycji o jednośladach jest jak na lekarstwo, więc z dużym zainteresowaniem pograłem w CMfRC. Mamy tu standardowe tryby gry, w tym mistrzostwo w różnych kategoriach litrażowych (125, 250 i 500 centymetrów sześciennych), w których dostępnych jest łącznie dziewięć "bajków" po trzy na każdą kategorię. Trzynaście torów do przejechania, w tym odkryte w różnych plenerach i warunkach atmosferycznych oraz kilka w specjalnie przygotowanych halach. W każdym biegu startuje ośmiu zawodników i potrzeba porządnego przygotowania, aby przyjechać na metę na premiowanym miejscu w pierwszej trójce. Gra pod tym względem nie jest łatwa, trzeba bowiem dobrego opanowania maszyny nie tylko na ziemi, na zakrętach, ale także sterowania w locie i dobrej taktyki lądowania, aby nie wywrócić się na glebę i nie stracić cennych sekund. W trakcie lotu, pomiędzy jedną muldą a drugą, można wykonywać triki, które mają dodatkowo uatrakcyjnić zabawę i podnieść widowiskowość wyścigu.

Gra się naprawdę przyjemnie i pomimo niewidzialnego muru, którego nie spotyka się już w nowych wyścigach, gra potrafi przyciągnąć na dłużej. Z pewnością jest to pozycja ciekawsza od kiepskiego JEREMY MCGRATH i chyba nawet lepsza od terenowego MOTORACER 2, mimo to nie zaskakuje niczym specjalnym, oferuje jedynie tyle ile można się spodziewać po grach tego typu, a do tego jest nienagannie wykonana. Na końcową ocenę z pewnością ma wpływ słaba konkurencja.

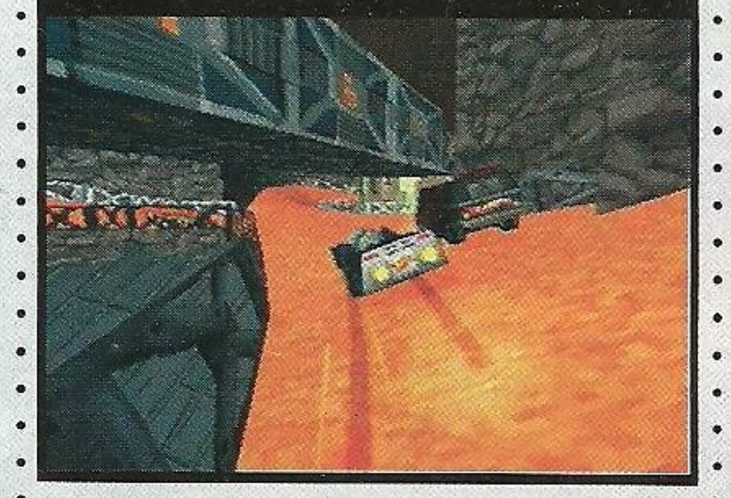
Joseph

PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: THQ
Producent: THQ
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

HOT WHEELS TURBO RACING



Wiecie co to jest utracony szacunek? Proste. To kolejne tytuły wypuszczane przez Electronic Arts. Choćby właśnie takie, jak opisywane poniżej HOT WHEELS: TURBO RACING.

Hot Wheels Turbo Racing.

Uu-Uch.
3/10
[Chest Rockwell]

Gdzie się podziała dawna dostojność tej firmy? Kiedyś można było w ciemno łykać wszystkie tytuły jakie serwowało nam EA. A teraz? Każdą grę trzeba dokładnie obejrzeć zanim zdecyduje się na zakup. Cóż, na szczęście można jeszcze ufać Japończykom...

HW to zwariowane wyścigi (łeee, co za zdanie - niczym z rubryki w Bravo "cześć jestem zwariowaną nastolatką i odpiszę na każdy list"), w których liczy się tylko i wyłącznie wyobraźnia. Dlaczego? Tu nie wystarczy dojechać do mety jako pierwszy, trzeba najpierw przebyć mnóstwo karkołomnych wyskoczni, zrobić kilkukrotnie beczkę i spaść na tor obracając się dookoła własnej osi przynajmniej ze dwa razy. Tak w skrócie wygląda akcja na trasie. To prawda, byłaby bardzo emocjonująca, gdyby nie fakt, że gra jest powolna (jak na tego rodzaju wyścig) oraz bardzo słabo zrealizowana.

Jet Moto 3

Buuuuaaaaa.
1/10
[Brock Landers]

Może zacznijmy od grafiki. Pierwsze wrażenie było wręcz powalające. Co tu robią nieotekstu-rowane i łyse, jak czaszka Urbana, tory!? To zadziwiające, że można jeździć po czerwonej wstążce lub po kolorowanych w paski rampach. Na szczęście później okazało się, że autorzy wiedzą co to są tekstury i nałożyli kilka po bokach tworząc tym samym krajobraz. Niestety zarówno autostrada, dziki zachód jak też wulkaniczna wyspa (to chyba ulubiony rodzaj areny wszystkich grafików) wyglądają mało zachęcająco. Tak samo jest z niewyraźnie przygotowanymi samochodami, choć muszę przyznać, że ich liczba jest imponująca (ponad czterdzieści). Sam wyścig jest za mało dynamiczny, choć niektóre jego elementy nawet mi się podobały. Nie powiem, całkiem przyjemnie leci się przez kilkanaście sekund w powietrzu, a potem twardo ląduje. Zataczanie beczki po zawijającym się torze, także jest niczego sobie. Niestety cała ta początkowa frajda szybko się kończy. Co prawda wizyta kolegi ratuje sytuację na jakiś czas, choć i tak za chwilę kompakt ląduje, więcej nieużywany, w pudełku.

Nascar 2000

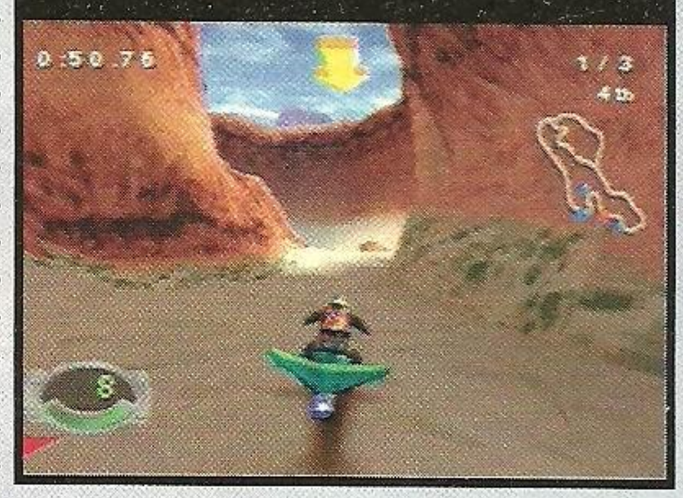
Eee-eee.
1/10
[Chest]

Auuuuuu.
1/10
[Brock]

HOT WHEELS to pozycja do pożyczenia ale nie do kupienia.

Brat

JET MOTO 3

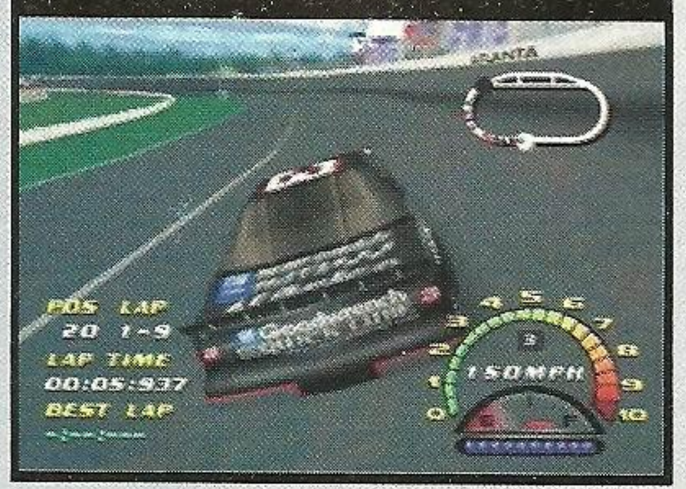


Chyba zgodzicie się ze mną, że na kontynuację powinny zasługiwać tylko gry najlepsze. Cóż, okazuje się, że nie jest to regułą czego doskonałym przykładem jest już trzecia część JET MOTO.

Choć, szczerze mówiąc, rozumiem autorów tej serii. Jedynka mimo, że była dosyć słabą pozycją, miała w sobie pewien potencjał i rokowała nadzieje na poprawę. Jednak sequel okazał się kompletnie chybionym pomysłem. Cóż, teraz 989 Studios - jeden z najbardziej lansowanych "na siłę" teamów ze stajni Sony, zaopiekował się tą serią. I co z tego wynikło? Skłamałbym pisząc, że kompletna kicha, choć o jakimś skoku jakościowym także nie można mówić. Wraz z kolejną odsłoną otrzymujemy nowy zestaw tras i jetów (maszyny, które ślizgają się tuż nad powierzchnią ziemi). Jak można było przypuszczać, zespół autorów przygotował standardowy engine, który zarządza całą grafiką. Poziomy są zróżnicowane graficznie lecz uważam, że prezentuję się mało okazale. Kaniony, wyspa wulkaniczna czy zagubione miasto są bardzo mało widowiskowe. Całe otoczenie, mimo że kolorowe, razi jakąś przyziemną szarzyzną. Tekstury są bardzo mało dokładne i, niestety, dosyć ziarniste. Jednak taka oszczędność technologiczna pozwoliła na utrzymanie całkiem przyzwoitej animacji. Nie zauważyłem żadnych spowolnień czy nieprzyjemnych zacięć. W parze z typowo przeciętną oprawą idzie taka sama miodność. Pomysł na grę jest dosyć ciekawy, natomiast poważnie ssie sterowanie. Maszyny wykazują lekką nadsterowność, co w połączeniu z szybką akcją daje chaotyczną mieszankę. Wiele godzin minie (jeśli starczy wam chęci) zanim przestaniecie obijać się o ściany i inne przeszkody. Dosyć ciekawym patentem jest coś w rodzaju harpuna, który można wystrzelić w pobliżu zakrętów. Wtedy pojazd zatacza ostry łuk niczym przyczepiony do mocnej liny. Muszę się przyznać, że nie zagłębiałem się w JET MOTO 3 jakoś znacząco. Nie ukrywam, że gra mi się nie podobała i niewiele było w niej elementów, które mogłyby mnie zatrzymać na dłużej przed konsolą. Choć znam osoby, którym się podoba i chętnie przycinają tym bardziej, że można grać we dwóch. Podejrzewam, że i wśród was znajdzie się paru amatorów tych wyścigów.

Brat

NASCAR 2000



Nascar 2000 to trzecia gra sportowa - zaraz po Baseball 2000 i NHL 2000 - otwierająca edycję gier Electronic Arts na nowe millenium. Kolejność ukazywania się tytułów wydaje się być dziwna i co najmniej przypadkowa.

Niemniej jednak według mnie jest to przemyślane i podyktowane startem sezonu na poszczególne dyscypliny w Stanach Zjednoczonych. Kiedy czytacie ten tekst na rynku europejskim powinien pokazać się z miesięcznym opóźnieniem nowy hokej spod znaku NHL.

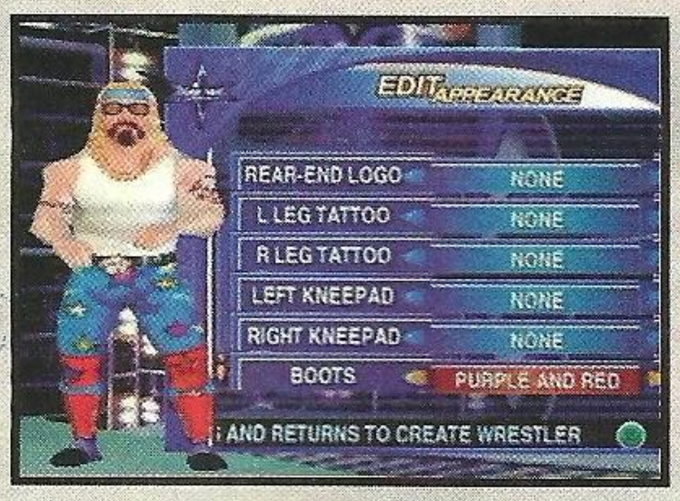
O specyfice zawodów Nascar dane mi było pisać rok temu w całostronicowej recenzji edycji 1999. Nie będę więc przypominać o co w tych wyścigach chodzi, a od razu przejdę do narzekania. Pisałem wtedy, że seria schodzi na psy, nie tylko pod względem miodności i modelu jazdy, ale również - co dziwi najbardziej - pod względem graficznym. Również tym razem spotkał mnie poważny zawód. Gra nawet odrobinę nie została podciągnięta pod względem wizualnym. Gdy widzi się nowe intro identyczne jak rok temu, a później grafikę która przypomina pierwsze racery na PSX'a to ręka sama kieruje się w stronę przycisku POWER. Nikt nie chce oglądać tych kilku kosmetycznych zmian, które ja jako recenzent szanującego się czasopisma muszę zauważyć i skrupulatnie wymienić. Pierwsze co można zobaczyć to zmiana prezentacji wozów, oraz tryb jazdy "pogoń za królem", w którym ścigamy się tylko i wyłącznie z jednym "debeściakiem" (copyrights by Wąski). Do wybory jest 19 torów plus 5 nowych, wyimaginowanych przez autorów. W trakcie jazdy da się zauważyć dwa nowe widoki (w sumie niezbyt przydatne) oraz co ciekawsze interaktywny pit-stop, w którym dzięki sprawnemu wciskaniu przycisków możemy skrócić czas postoju. Trochę ciekawiej niż rok temu sprawuje się Dual, który zdaje się drgać bardziej sugestywnie, a sterowanie gazem w trybie analogowym odbywa się poprzez kombinację przycisku X i prawej gałki. I to wszystko co moje zmęczone oczy dostrzegły. Prawdopodobnie uaktualniono zespół zawodników o paru nowych teksańskich wąsaczy, których nazwiska nic mi nie mówią. W samym modelu jazdy nie wyczułem zmian, co może sugerować że mamy do czynienia, jak to bywa ostatnio z EA, z kolejną produkcją wymuszoną przez nadchodzący sezon. Ocena niska za beznadziejną grafikę i mało innowacji. Aha, jest jeszcze zajawka NASCAR RUMBLE, który ma się ukazać na wiosnę i ma traktować o uwaga... samochodach Nascar poza torem, gdzieś na bezdrożach Ameryki Północnej. Ciekawostka.

Joseph

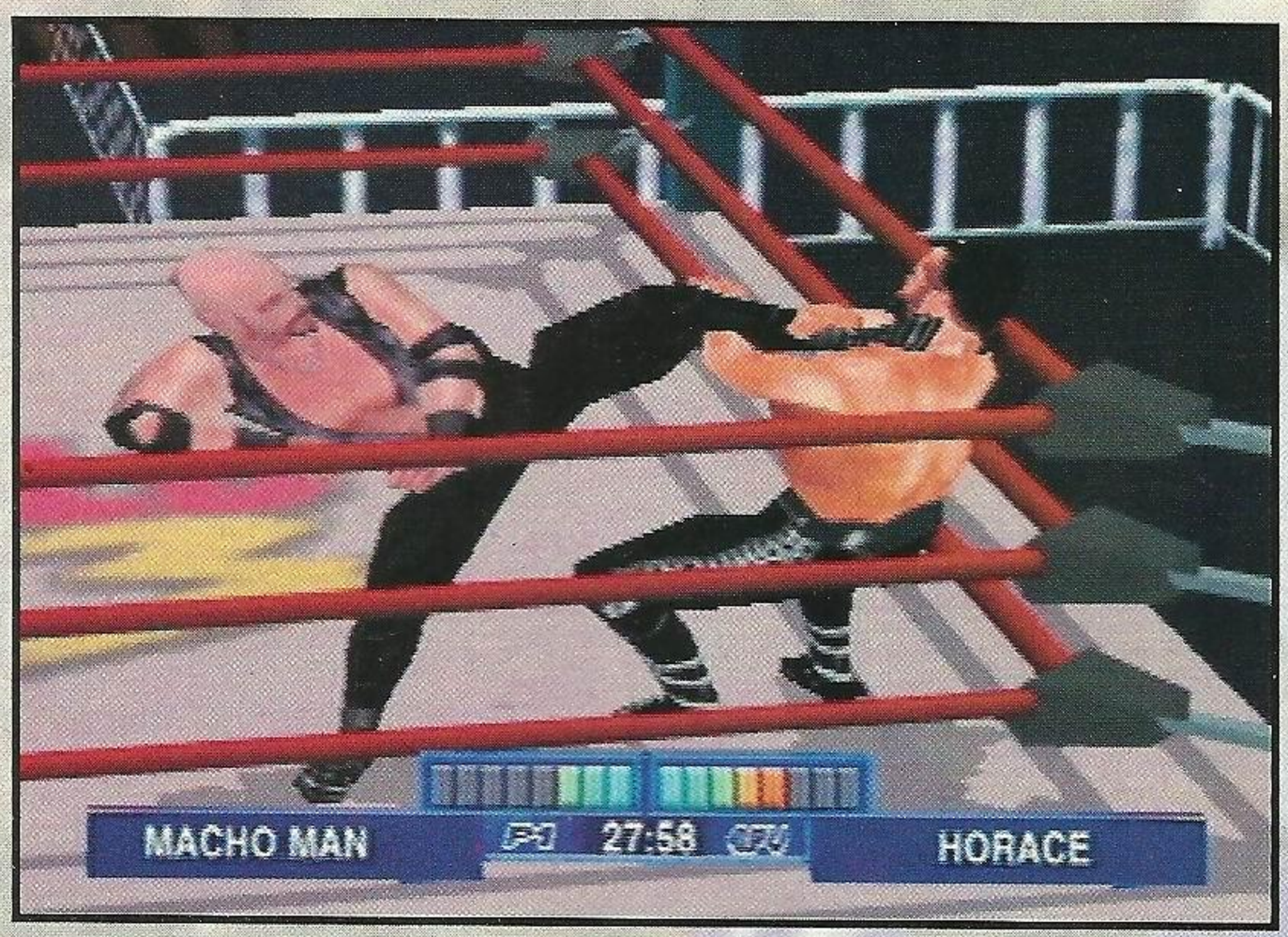
Psx & N64 — 4
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 4
Wydawca: Electronic Arts
Producent: Electronic Arts
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Październik 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

PlayStation — 5
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 5
Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

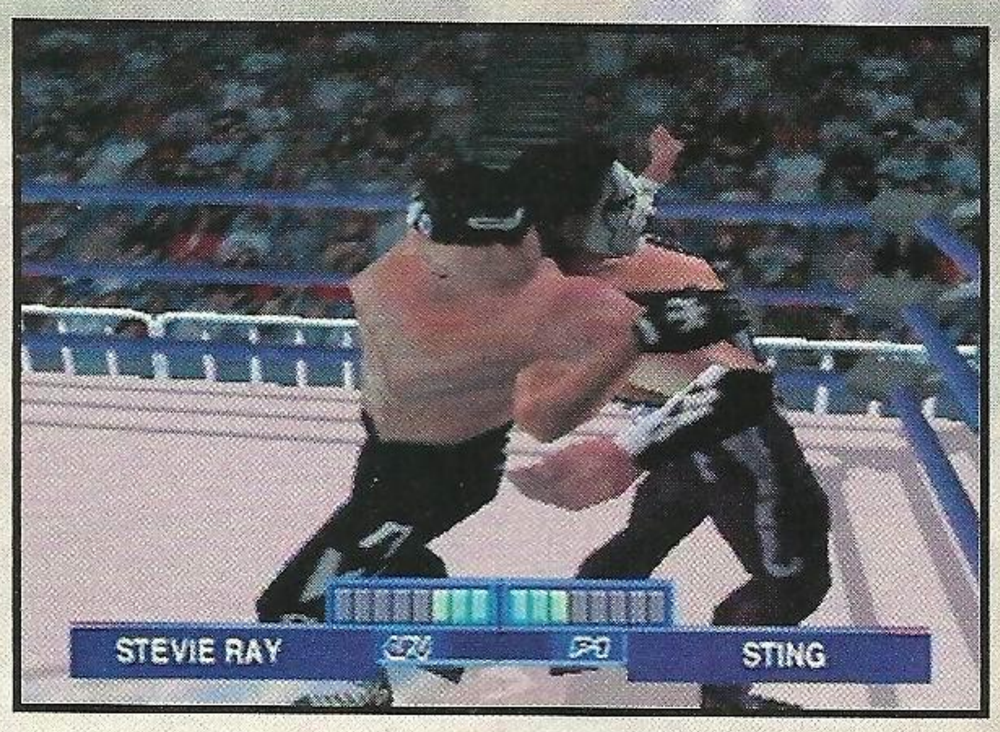
PSX & N64 — 3
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 3
Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



W chwili, gdy piszę te słowa sonda Galileusz zbliżyła się do Io, księżyca Jowisza. Okazało się, że są tam czynne wulkany. Zaledwie pół godziny wystarczyło, żeby świat naukowców i pisarzy SF eksplodował hipotezami na temat tego co obecność wulkanów na Io może oznaczać.



WCW MAYHEM



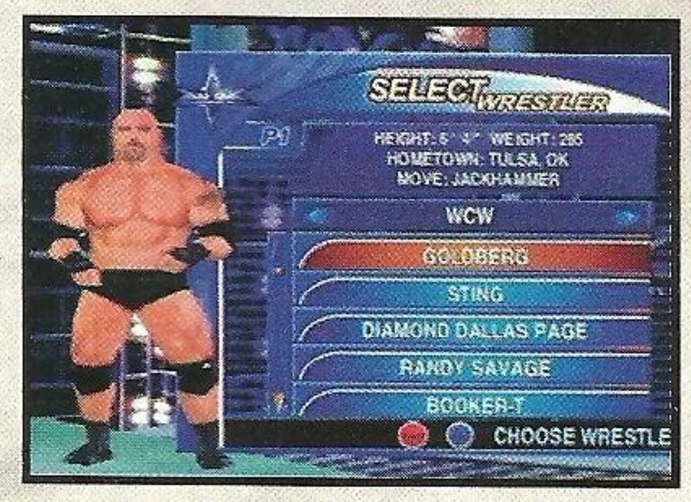
Pewnie za jakiś czas okaże się jak zwykle, że połowa hipotez "delikatnie" mija się z prawdą, ale zabawy przy ich wymyślaniu kupa.

Nieco podobna sytuacja występuje zawsze, gdy wsłuchiwać się w zapowiedzi wydawców dotyczące ich nowych "superproduktów". Radocha wtedy dla recenzenta podwójna: najpierw ekscytacja tajemniczymi anonsami, potem tropienie kantów w gotowym produkcie.

A zaczęło się to wszystko od czasu, gdy Electronic Arts wyszarpnęła dla siebie prawa do zrobienia gry pod logiem WCW. I miał powstać kolejny wrestling. Niedługo jednak potem Acclaim zaczęła podszeptywać coś o swoim kolejnym superhicie spod znaku WWF, jasnym stało się dla EA: albo teraz, albo figa!
I tak oto najnowszy produkt tejże firmy - WCW MAYHEM urósł do rangi wydarzenia sezonu. Co tam miało według EA być? Ponad 50 zawodników, po raz pierwszy na świecie wystąpić miała możliwość prania się w szatni, w hallu po drodze na ring, w łaźni, w garażu... A ponadto stuprocentowy edytor postaci wrestlerów, wejścia na ring o jakich nigdy nie zapomnicie: dymy, eksplozje, implozje - wszystko, najciekawsze reakcje tłumów i kilogramy tekstu komentatorów - "zdziwicie się ile mają do powiedzenia!".

A co dostaliśmy? Gwiazdą WCW MAYHEM jest Goldberg (yea, yea, yea! - trzy razy obejrzałem intro, zanim w ogóle sprawdziłem grę) i pomyślałem sobie tak: odpalę Go, bo powinien być najlepiej zrobionym zawodnikiem. No i odpalam. Khem... I patrzę... Khem.. I nie wierzę. Ni z gruchy, ni z pietruchy, pośród jakichś dwuwymiarowych tasiemek przypominających morskie glony (czytaj: smug dymu i niezapomnianych eksplozji) wyskakuje do wielkiego studia z prymitywnym ringiem i nalepioną na bryły obok tapetą z kolorowych plamek (czytaj: wybiega na wspaniałą arenę, przy aplauzie szalejącej widowni) łysy karzełek w czarnych gaciach (czytaj: Goldberg w stroju bojowym). Zamarłem. Ale nie zrażam się. Przymykam oczy na prymitywną grafikę i rzucające się po arenie karzełki (na Boga, graficy!!! Ludzie mają dłuższe nogi!!!) i próbuję grać. Techniki zakłada się banalnie: kierunek plus jeden z klawiszy ataku. No to napieram i

nagle wyładowuję klientowi z taką pasją, że aż mnie samego odrzuca. Oczekuję soczystego komentarza i słyszę: "Niestety, nie trafił. Z takiej odległości!" (cytat z pamięci). No brawo. W miarę rozwoju gry coraz sprawniej sięgam po Nieosiągalne: biję się przez liny, jakby ich tam w ogóle nie było, stojąc na podłodze pod ringiem trafiam stojącego na ringu przeciwnika w głowę nawet nie podskakując. Starczy.



Przeglądam sobie resztę opcji w nadziei na wyłowienie czegoś ciekawego. Edycja postaci - standard. Jawne rżnięcie z serii WWF. Wstyd. Może tylko fizycznych współczynników więcej. Typy rozgrywki, opcje... jak wyżej

Reasumując: co leży w tej grze? Kolizje i grafika przede wszystkim. No tak. Ale Electronic Arts nie mogło przecież odstawić tak jawnego chłamiarstwa. Włączam WCW jeszcze raz. Po dwóch godzinach przerwy. Jestem pełen niepokoju. Gram. No i właśnie. Gra ma gitowską muzykę, jest znacznie szybsza od WWFa i gra się znacznie prościej. Kurczę - zaczyna mi się podobać. Przyzwyczajam się do dziwnych trafień, do baru energii, który raz opada, raz rośnie... Do plastikowej publiczności, do lichej grafiki. Ta gra ma w sobie pewną miodność.

Łapię się za głowę. A może ja tak z uczciwości się lituję? Bo mi szkoda? Bo lubię Electronic Arts? Bo nie wierzę własnym oczom? Szukam klucza do sukcesu. I nagle - olśnienie. To nie jest wrestling!!! To jest zręcznościówa! Ani tu technik, ani taktyki - leziesz i pierzesz. Unik, bum, blok, bum... Ciosy wszystkie proste, a głębi w całej grze tyle co w projekcie kas chorych.

Pytanie zatem rodzi się jedno: czy warto wypróżnić na WCW MAYHEM swoje portfele? Na grę, która nie wniosła nic nowego, poza tym, że jest lekko szybsza? Pewnie byłoby i warto, gdyby nie fakt, że w powietrzu wisi nowy superhicior Acclaim. Przykro mi, EA. Pudło.

Grabarz

JEST NA NEO PLUS VIDEO 2 E3 '99

Mogło być lepiej.

Przede wszystkim WCW MAYHEM jest łatwy. Łatwy zarówno do "wejścia" dla początkujących (co się chwali autorom), ale także i łatwy jeśli chodzi o sam poziom trudności. Po drugie za mało tu chwytów i kombinacji, po chwili zaczyna być nudno i drętwo. Sytuację ratuje trochę możliwość tłuczenia się w szatni i świetny tryb Pay-Per-View (na kody), ale ATTITUDE i tak rządzi... [Gulash]

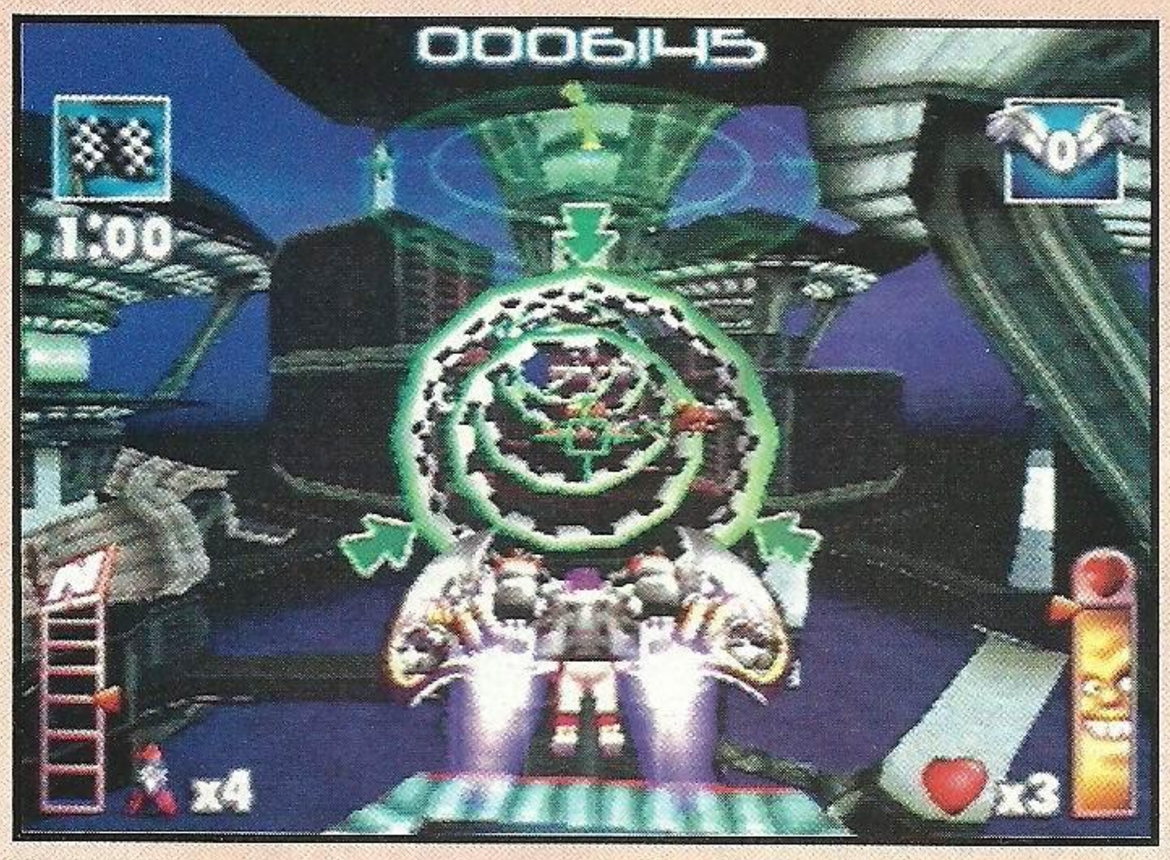
PSX & N64

6

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

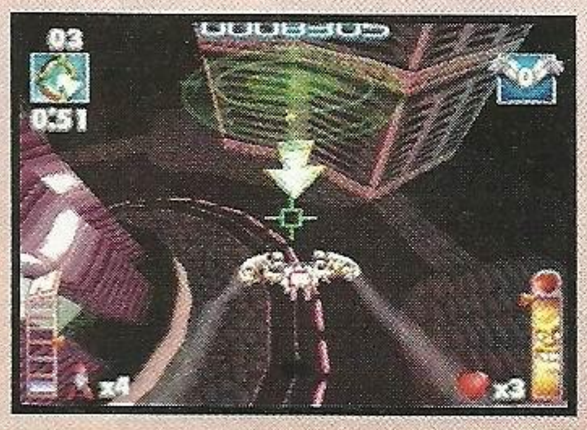
Wydawca: Electronic Arts
Producent: Electronic Arts
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card, Rumble Pak

AIRONAUTS



Ludzkość podąża zdecydowanie w złym kierunku, czego dowodem są gry traktujące o przyszłości. Na przykładzie AIRONAUTS, można zaobserwować, że niektórzy szukają coraz mocniejszych podniet - jak na przykład śmiertelne powietrzne dog fight'y.

Z tą maleńką różnicą, że zamiast siedzieć we wnętrzu w miarę przytulnej kabiny pilota, jesteś podpięty do odrzutowych skrzydeł. Tak mniej więcej wygląda bohater AIRONAUTS, beztrosko latający ponad różnymi instalacjami, wieżami czy miastem. Przed wami grubo ponad czterdzieści misji przygotowanych przez autorów Red Lemon. Nie dość, że jest ich naprawdę sporo to do tego są zróżnicowane, tak aby gracz nie czuł znużenia wraz z wydłużającym się czasem gry. Nasz odważny bohater został wyposażony w dwa rodzaje broni, oprócz działka, z którego można dowoli pruć, ma do dyspozycji cztery rakiety samonaprowadzające. Do tego dochodzą całkiem skrzętnie poukrywane bonusy, takie jak pole ochronne czy dodatkowa energia. Akcja AIRONAUTS rozgrywa się na trójwymiarowej arenie. W zależności od rodzaju zadania, musisz zestrzelić latające miny, zniszczyć beczki, pokonać strażnika, przebyć określoną trasę w odpowiednim czasie czy też zaliczyć punkty kontrolne. Akcja jest wartka i dynamiczna co dodaje grze miodu, jednak cały dobrze zapowiadający się tytuł wyniszcza grafika. Ja rozumiem, że PSX to już stara maszyna, że wszystkie obiekty są trójwymiarowe ale pewien poziom należy zachować - zresztą wystarczy spojrzeć na inne tytuły, jak na przykład pełne 3D w SOUL REAVER. W grze razi słaba rozdzielczość, a przez co idzie duża ziarnistość obiektów. Jednak mimo słabej oprawy, AIRONAUTS potrafi się obronić. Sam byłem zdziwiony, że powracam do gry każdego wieczoru. Co prawda sesje nie były jakoś przytłaczająco długie ale zawsze produkt Red Lemon dawał znać o sobie. Jest to tytuł w który warto zagrać. To nie jest żaden śmieć. Raczej - idealna pozycja do wypożyczenia, bez narażania się na dosyć drogi zakup. Jeżeli będziecie mieli możliwość to pograjcie w nią. Jest szansa, że się wam spodoba.

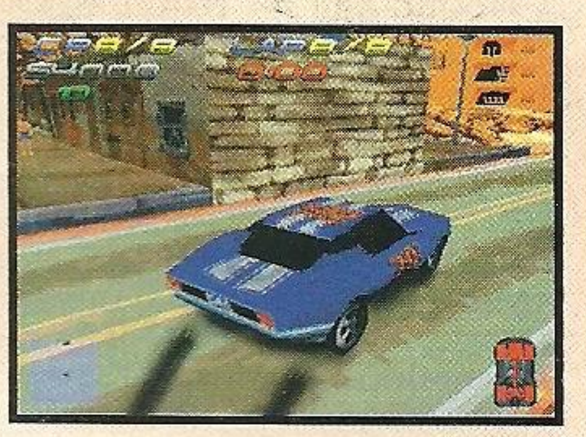


Brat

PlayStation **6**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Red Storm
Producent: Red Lemon
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



CARMAGEDDON

Po długich perypetiach i przepychankach CARMAGEDDON trafił wreszcie na PlayStation. Niestety, niekoniecznie z dobrym skutkiem...

Max Damage, w którego wcieli się gracz, jest jednym z szalonych kierowców biorących udział w równie szalonych jak oni wyścigach i tak dalej, i tak dalej. Generalnie: ścigamy się opancerzonymi furkami i rozwalamy za punkty spacerujących po poboczu przechodniów. Brzmi nieźle, prawda?

Tymaczasem zobaczmy co przygotowali autorzy. 30 aren, na których przyjdzie staczać mordercze zmagania powinno wystarczyć na jakiś czas, podobnie jak 30 pojazdów, misje, handlowanie i naprawa samochodów... Jeśli chodzi właśnie o ten aspekt, autorom wystarczyło cierpliwości - gra jest długa, ma wiele opcji i napewno nie jest to rzecz, którą można roztrzaskać w dwa-trzy wieczory. Można powiedzieć z angielska, że jest to dobra "value for money".

Szkoda jednak, że do końca nie wiadomo na czym polega ta gra: czy chodzi tu o ściganie się po dziwnych torach, na których czasem bardzo ciężko znaleźć właściwą drogę, czy może na rozjeżdżaniu włóczących się wokół trasy zombiaków bądź alienów, w zależności od posiadanej wersji (firma SCI wyprodukowała bowiem dwie wersje gry). W moim odczuciu całość nie do końca zagrała.

CARMAGEDDON na PSX jest jedną z tych gier, które ma się ochotę mieć, a gdy już tak się stanie po prostu nie chce się grać. Nie ma fajnej grafiki, świetnego dźwięku i nie jest nawet w połowie tak miodny, jak mógłby być. Fakt, że animacja popyla z prędkością 60 klatek na seknudę, ale jakim kosztem? Kosztem dorysowującej się koszmarnie blisko trasy, kosztem animacji wspomnianych wcześniej przechodniów, która składa się z kilku klatek na krzyż... Renderowane animacje to kolejny koszmar dla użytkownika. Dawno nie widziałem czegoś równie amatorskiego i w złym guście. Krótko mówiąc: oprawa ssie.

Zaraz, przecież musi być coś pozytywnego w tej grze! No pewnie, że jest - choćby bardzo interesujący model fizyczny, dzięki któremu pojazdy finezyjnie koziołkują w powietrzu. Fajne jest też tworzenie combosów z przechodniów - na przykład rozpędzając się i ostro hamując można wyrżnąć dwóch bokiem i jednego tyłem pojazdu, co daje więcej punktów.

Gra mimo brzydoty wykonania może się nawet podobać (jest multiplayer), choć w moje gusta nie udało jej się trafić. Mimo tego zastanówcie się przed zakupem gry CARMAGEDDON; naprawdę jest sporo lepszych pozycji na PSX'a. Chyba, że ktoś opanowany jest manią mordowania małych konsolowych stworków, czego przecież nie powinien się wstydzić...

Gulash

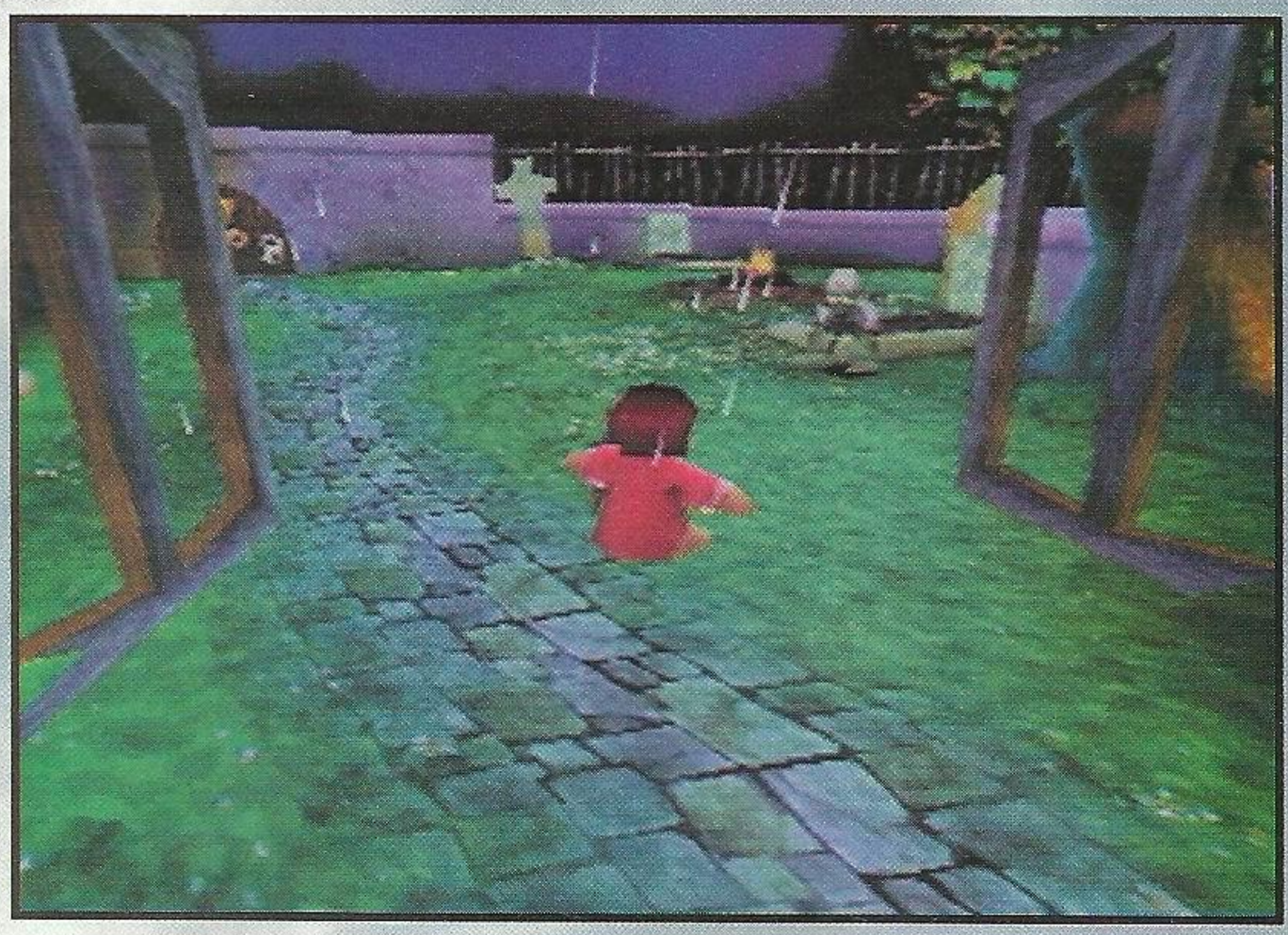
PlayStation **5**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
MIÓD 6

Wydawca: SCI
Producent: SCI
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

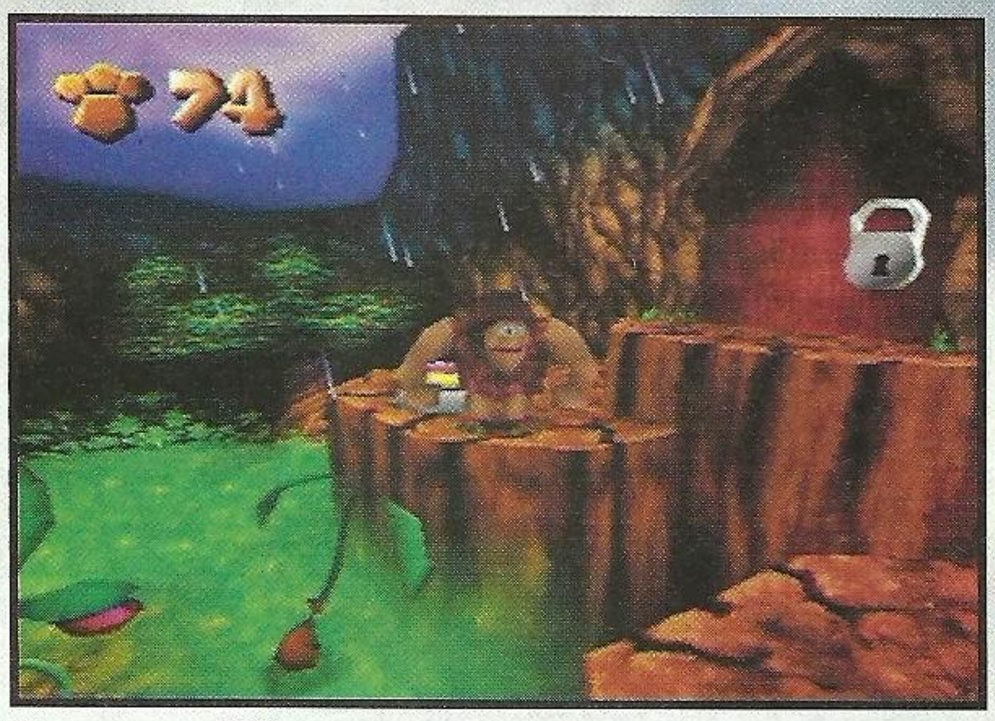
40 WINKS - RUFF & TUMBLE

Mieliśmy już kurokrada, błazna, smoka, jaszczurkę, królika - teraz przyszedł czas na uroczą parę bliźniąt. Dwójka młodziaków Ruff i Tumble są bohaterami nowego platformera firmowanego przez GT Interactive.



Człowiekowi można ukraść wiele rzeczy: pieniądze, samochód, mieszkanie, żonę i jak się okazuje, także sny. To one są powodem całej przygody. Pewien zjęczały i przechodzony staruch postanowił się zemścić na ludności miasteczka za swe cierpienia w postaci wieloletniej bezsenności. W tym celu uwięził czterdzieści Winksów, które są odpowiedzialne za marzenia senne. Wybierając jednego z dwóch bohaterów musisz uwolnić duszki, aby ludzie mogli spokojnie spać. Oczywiście sprawa nie jest prosta.

Przed tobą długa droga i wielu przeciwników. 40 WINKS, jak każda bardzo dobra platformówka, została zrealizowana według pewnego schematu. Mianowicie, musimy przebić się przez wiele leveli, na których porozrzucane są klucze, trybiki do otwierania kolejnych drzwi, księżyce (dodatkowa broń), czy w końcu Winksy. Przygotowano także kilka innych urozmaiceń takich jak magiczne pudła transofrmujące bohatera w neandertala, babę jagę, ninję, robota czy dobrą wróżkę. Po korytarzach włóczą się hordy przeciwników, małe, zielone i złośliwe gremliny, mięsożerne roślinki, truposze, wilki i wiele innych.



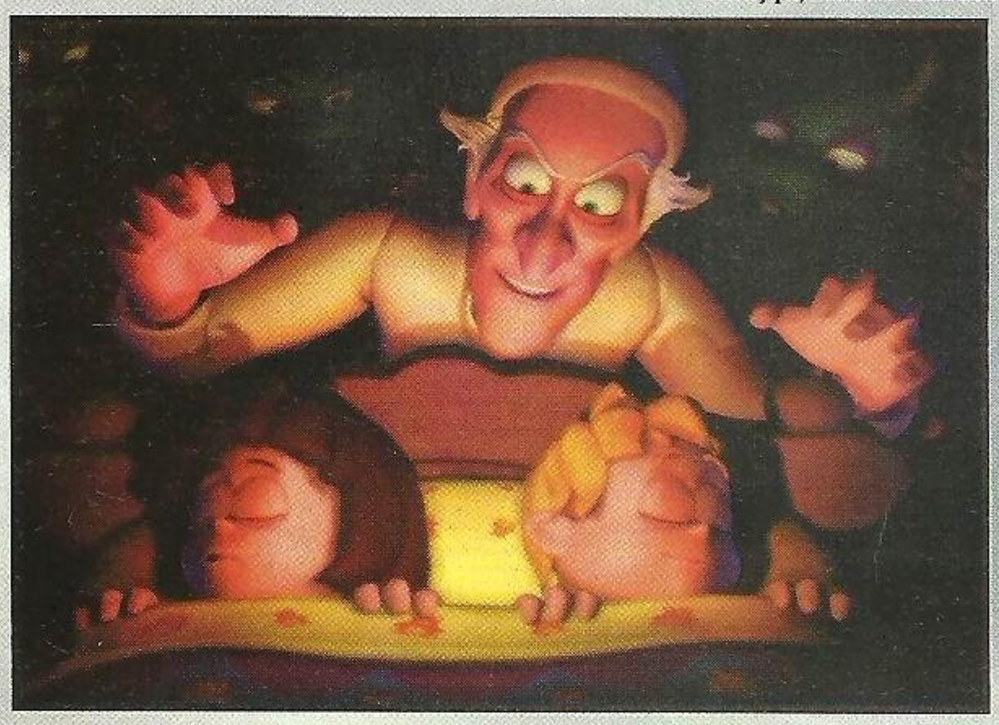
Wraz z bardzo udaną warstwą fabularną podąża oprawa 40 WINKS. Cała grafika swą jakością porównywalna jest z tą z ostatniego CRASHA. I nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że platformer z GT jest w pełni trójwymiarowy. Wszystkie lokacje zostały przygotowane z dużą dbałością o szczegóły. Tekstury nie dość, że bardzo kolorowe to do tego w najwyższej rozdzielczości jaką oferuje PSX. Kamera lata wokół bohatera swobodnie, a nawet dynamicznie. Wszystkie levele wyglądają bardzo dobrze, zarówno cmentarzysko, zaginiony las, statek piratów, podwodny świat czy stare zamczysko są takie jak powinny być w koszmarnym śnie, czyli ponure i nieprzyjazne. Oczywiście klimat całej platformówki łagodzi ten nastrój grozy - i dobrze. W tle przygrywa

muzyczka, która na szczęście nie stara się być poważną po to by potęgować poczucie strachu. Są to straszne melodie z przymrużeniem oka. Oczywiście cały świat istniejący dookoła daje o sobie znać z głośników telewizora. Podłoga skrzypi, drzwi trzeszczą, duchy skowyczą - udźwiękowienie jest na najwyższym poziomie.

Jak widać 40 WINKS prezentuje się bardzo okazale. I wierzcie mi, tak jest w rzeczywistości. Nie zaniedbano żadnego szczegółu. Mamy dwójkę bardzo fajnych bohaterów (choć szkoda, że ich losy się nie zazębiają), świetną grafikę, wspaniałe renderowane filmy (animacja początkowa zrobiona jest na 10), długą i ciekawą przygodę. Czego chcieć więcej? Zarówno Ruff jak i Tumble potrafią porządnie przykopać, poczęstować księżycem!? Czy naskoczyć na przeciwnika. Ich gama ruchów jest naprawdę szerkoa, że o bieganiu, turlaniu i skakaniu nie wspomnę.

40 WINKS to dla mnie kandydat na platformówkę roku. Co prawda w kolejce został tylko SPYRO 2, ale z tego co wiadomo nie ujrzymy w nim nic nowego. Jeśli to prawda to platformer z GT włoży koronę.

Brat



PlayStation 8

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: GT Interactive
Producent: Eurocom
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Przede wszystkim śliczna gra...

Dzięki uprzejmości GT Interactive mieliśmy wcześniej bardzo wczesną wersję 40 Winks i muszę przyznać, że już wtedy gra wyglądała znakomicie. Całość designu przypomina trochę Banjo-Kazooie z Nintendo 64. Po prostu bardzo ładna i miodna gra. Acha, będzie też wersja na N64...
[Banan]

South Park - My Little Hommie Kenny Died Tonight!

Sprawa jest dość skomplikowana - jest to bowiem konwersja z Nintendo 64 na PlayStation i moim zdaniem nie do końca się ona udała. Grafika jest brzydka, dźwięk fajny ale o bardzo słabej jakości. Całość ratuje miodny temat, wstawki filmowe (chłopaki są w 3D!), no i przemiły Eryk... [Banan]

Rat Attack

Patrząc od strony technicznej Rat Attack jest chyba jedną z bardziej zaawansowanych pod względem kodu gier na PlayStation. Naprawdę. Grafika jest pięknie cieniowana, rusza się w 60 fps'ach i w ogóle kusi oko. Natomiast jeśli chodzi o samą grę... ech... są fajniejsze rzeczy logiczno-zręcznościowe. Nadaje się jako przerywnik, ale nic ponad to. [Gulash]

Disney Story Studio, Mulan

Moja mowa będzie krótka: chcę wejść do Mulan ogródka. Gra dla dzieci, zdecydowanie. A jak wam podoba się tytuł z obowiązkowym przecinkiem?. [Banan]

SOUTH PARK

O popularności tej kreskówki napisano już wiele słów; mnie pozostaje tylko powiedzieć, że gra stanowi dość dobre uzupełnienie znanego niektórym i nieznanego większości serialu.

Ten tytuł znany jest już posiadaczom N64 - pamiętacie chyba polowanie na indyki? Wersja na PSX nie wnosi nic nowego: grafika jest prościutka, chociaż w przypadku akurat tego tytułu nie może to być zarzutem - w końcu gra nie może wyglądać lepiej niż kreskówka. Fabuła - jak zwykle, Ziemia ma duże szanse na przejście do czasu przeszłego, i akurat na nas padło ratowanie świata. Muzyka - coś tam brzdąka w tle i raczej nie buduje nastroju. Za to odgłosy wydawane przez indyki są obezwładniające...

Siłę SP stanowi niesamowity klimat. Tym, którzy znają film, nie muszę tego tłumaczyć. A tym, którzy nie znają, już wyjaśniam. Wyobraźcie sobie typowy shooter fpp. Już? Jaką broń widzicie? Shotguna... no cóż - obawiam się, że nic takiego nie znajdziecie w SP. Tu macie do dyspozycji śnieżki, obsikane śnieżki, kurczaka maszynowego (strzelającego jajkami) i inne tego typu przyrządy.

Idźmy dalej - wrogami zwyczajowo są straszne potwory. Stosuje się to do SP tylko w przypadku, kiedy ktoś ma nieprzyjemne wspomnienia związane z indykami.

Klasyczna sceneria shooterów to lochy, długie korytarze, najchętniej w głębi schronów przeciwatomowych. Tutaj zaś biegamy sobie po miasteczku, jak zawsze spowitym śniegiem, kluczymy między sosenkami i zwiedzamy okoliczne domki.

Pomimo niezgodności z powyższymi zasadami, SP jest shooterem. Nie postawiłabym go jednak w jednym rzędzie z, dajmy na to, Quakem. W Quake zwycięstwo jest celem samym w sobie, a w SP fajnie jest pooglądać filmiki, postrzelać do zwierzątek o smutnych oczkach i zrobić parę innych rzeczy, których w żaden sposób nie da się zrobić w innej grze. Niestety, nie wróżę SP aż takiej popularności, jaką cieszą się klasyczne fpp, niemniej jednak ma on szansę stać się jedną z ulubionych gier wszystkich wielbicieli serialu i nie tylko. Jest to w końcu jedna z nielicznych gier tego typu na PSXa. Jeśli jednak uważasz South Park jedynie za prostacką kreskówkę, oszczędź sobie czasu i nerwów.

Anek

RAT ATTACK

Bazowanie na antagonizmach społecznych to częsty, lecz nie zawsze pozytywnie odczytywany zabieg mający na celu zwiększenie popularności danego artykułu, książki czy filmu. Ale stosowanie tego efektu w grze?!

Nie ma sprawy, bo w tym przypadku wykorzystano antagonizmy między kotami a szczurami... RAT ATTACK to prosta gra zręcznościowa – należy zakładać pułapki i łapać w nie szczury. nie brzmi to zbyt ciekawie, mogę was jednak zapewnić, że wciągnie was na dłużej.

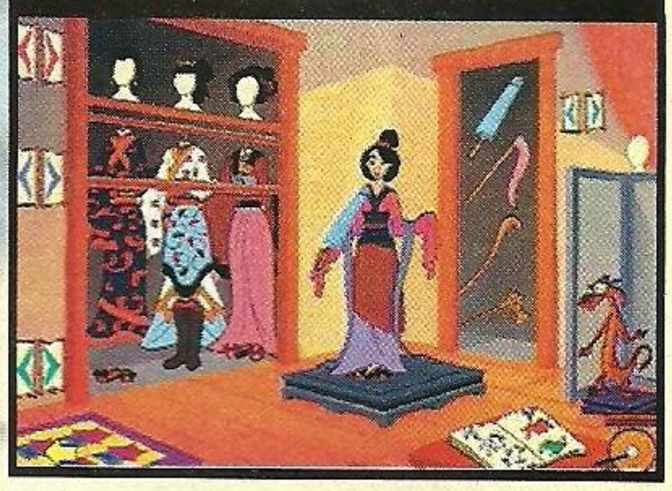
Po wybraniu kota (różnią się szybkością, umiejętnością zastawiania pułapek i ogólną inteligencją) wysłuchujemy krótkiego briefingu i wkraczamy na teren walki. Szczury biegają tu i tam, piszczą i podgryzają znajdujące się w pomieszczeniu przedmioty. Mogą także ugryźć nas, gdy zbliżymy się zbytnio. Trzeba się zatem spieszyć, zanim kompletnie zdemolują otaczające nas sprzęty.

Kiedy już uda nam się złapać żądaną ilość uprzykrzonych gryzoni, pojawia się teleport. Musimy się do niego szybko dostać – i tak kończy się poziom. Podliczane są nasze punkty, przy czym należy pamiętać, ze im więcej zniszczeń i im częściej zostaliśmy zaatakowani przez szczura, tym ilość punktów jest mniejsza. W miarę pokonywania kolejnych poziomów wzrasta ilość szczurów do złapania, rośnie również ich zwinność. Co jakiś czas napotykamy też bossa, nieco trudniejszego do pokonania niż zwykłe gryzonie. Na szczęście gra pozwala na jednoczesny udział w niej nawet czterech graczy, więc zwycięstwo nie jest niemożliwe.

Pora napisać parę słów o grafice – przywodzi mi ona na myśl kreskówki w rodzaju Dextera albo Pinky & The Brain. Czyli – trochę karykaturalna kreska, dużo kolorów i mnóstwo zabawnych detali. Animacja nie jest zbyt wysublimowana, ale nie razi również ubogością.

RAT ATTACK nie jest grą z górnej półki – z drugiej strony, pomimo prostoty założenia, jest bardzo dobrą propozycją, szczególnie na imprezki przy konsoli – pozostaje tylko postarać się o multitapa i łapać te podłe szczurzyska...

Anek



DISNEY STORY STUDIO, MULAN

Żałuję, że nie mam znowu ośmiu lat. Wtedy żadna siła nie oderwałaby mnie od przygód Mulan. A tak, trudno jest mi opisywać to jak grę – jest ona przeznaczona dla innej grupy wiekowej.

Dość powiedzieć, że na jej ukończenie poświęciłam jakieś 30 minut. Oto kolejna produkcja ze studia Disneya, bazująca fabułą na kreskówce opowiadającej o przygodach dzielnej Chinki. Tego typu gier na rynku pojawiło się już całe mnóstwo, nigdzie jednak scenariusz nie został uproszczony aż do tego stopnia. Tu po prostu nie można przegrać – jeśli coś zrobimy nie tak, zawsze możemy się cofnąć, naprawić nasz błąd i iść dalej. Czy to wada? To zależy – dla dorosłego gracza z pewnością tak, ale wasi młodsi bracia i siostry będą zachwyceni takim rozwiązaniem.

Na dobrą sprawę, Mulan można potraktować jako rozbudowany elementarz – narracja jest czytana perfekcyjną angielszczyzną, trudniejsze słowa są podane w kilku wersjach, a różnorakie gry logiczne mają nauczyć kojarzenia faktów. Grafika jest typowa dla Disneya, czyli ładna, kolorowa i czytelna. Prawie wszystko można nacisnąć albo poruszyć, a to kolejna zaleta, patrząc z punktu widzenia dziecka. Naturalnie, gra nie różni się fabułą od filmu, ale jako bonusy dodano, nazwijmy je tak, subquesty. Możemy więc naszą Mulan przebierać, grać w mahjonga i inne gry planszowe, wywoływać duchy przodków – a wszystko to w dowolnym momencie gry. Są różne poziomy trudności, opcja gry z przeciwnikiem – no i dzięki temu gry nie kończy się w kwadrans. Mulan to bardzo ładna gra. Tym bardziej szkoda, że jedynymi jej użytkownikami mogą być ludzie znający co najmniej podstawy angielskiego (nie znajdzie się takich wielu wśród ośmiolatków, oj nie...). Można jednak szybko przejść ją całą i dać dzieciakowi świetny edytor rysunków, a to nowość w dziedzinie produkcji na PSXa.

Cóż, czas na ogólną ocenę. Tym razem jest ona dwojaka – dzieci i wielbiciele animowanych elementarzy proszeni są o dodanie czterech punktów.

Anek

PlayStation 6

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Acclaim
Producent: Iguana
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Październik 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

PSX & N64 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: Mindscape
Producent: Mindscape
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

PlayStation 4

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 3

Wydawca: Sony
Producent: Disney
Liczba Graczy: 1
Termin: Wrzesień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Bajka: utwór narracyjny, zawierający naukę moralną, często jako przypowieści z życia zwierząt. Oto kolejna cecha wspólna bajek i platformówek - zazwyczaj fabuła opisuje koleje losu uciśnionych zwierzątek walczących w imię sprawiedliwości ze złymi najeźdźcami ich krain.

Dwa slowa od ojca prowadzącego (ten magazyn)

KINGSLEY podoba mi się. Gra jest ewidentnie inspirowana wspaniałą Zeldą na N64, ale to przecież nic złego, a wręcz przeciwnie.
Ania powiedziała już, że występuje tu sporo elementów przygodowych, ja zaryzykowałbym nawet kilka malutkich akcentów RPG'owych.
Polecamy osobom lubiącym tego typu gry... [o. Gulash]

KINGSLEY'S ADVENTURES

W platformerach mieliśmy już krokodyle, jaszczurki, liski... No właśnie. Odnoszę wrażenie, że celem twórców gier jest oswojenie nas z gatunkami zwierząt, które na co dzień darzymy średnią sympatią. Z drugiej jednak strony kura, w roli zbawcy świata, nie byłaby zbyt przekonująca, prawda?

Zatem mamy przekonującego liska w roli zbawcy świata. Jego świata, dodajmy - a jest to kraina zwana Królestwem Owoców. Oczywiście została ona najechana przez złego czarnoksiężnika i akurat my świetnie pasujemy królowi do odegrania roli bohatera. Naszym zadaniem będzie odnalezienie ksiąg, gdzie zawarta jest wiedza potrzebna do wypędzenia najeźdźcy, co łączy się z długimi poszukiwaniami i będzie wymagało pokonania wielu pomocników potwora.

Zanim jednak wkroczymy na drogę chwały, czeka nas mały trening. To bardzo dobry pomysł - pozwala graczowi oswoić się ze wszystkimi urządzeniami, jakie napotka na swojej drodze. Możemy również pomyszkować po zamku - znajdziemy tam całkiem dużo przydatnych w dalszej drodze drobiazgów.

Po zakończeniu treningu zostajemy wezwani przed oblicze króla, który już oficjalnie mianuje nas swoim wojownikiem. I tu zaczynają się prawdziwe przygody. Na szczęście, Kingsley nie jest typowym platformerem, gdzie tylko biegamy, skaczemy i pokonujemy przeszkody. Postacie, które spotkamy, mówią i opowiadają nam o tym, co ich spotkało - zazwyczaj jest to sygnał dla nas, że można (i trzeba) im pomóc. Ten przygodówkowy element bardzo pozytywnie wpływa na jakość gry, która staje się przez to nieco dojrzalsza, pomimo cukierkowej grafiki. Ale wydaje mi się, że tego rodzaju feeria kolorów to chyba cecha wszystkich gier tego rodzaju.

Zgodnie z wymogami, Kingsley to w pełni trójwymiarowa gra. Oczywiście, przedmioty znajdujące się dalej od nas są skryte za gęstą mgłą, ale skoro się już do nich zbliżymy, możemy się przekonać jak ładnie są zaprojektowane. Na pochwałę zasługuje też animacja głównego bohatera - lisek skacze, zasłania się tarczą, uderza sztyletem, a idąc w tył odwraca głowę, żeby lepiej widzieć drogę. Animowane wstawki nie różnią się zbytnio od tego co widzimy w trakcie gry - ale nie jest to w żadnym przypadku minusem, wręcz przeciwnie! Nie sposób nie wspomnieć o muzyczce, przygrywającej dziarsko w tle - nie nudzi się ona nawet po dłuższym czasie; wręcz przeciwnie, zapada w pamięć i mile się kojarzy. Zwierzątka nie mówią naprawdę - tekst pojawia się na ekranie, a sama wypowiedź brzmi jak pogawędka ufoludka z delfinem. To jednak kolejna typowa cecha platformówek - nie uważałabym jej jednak za wadę; w końcu zwierzątka mówią ludzkim głosem tylko raz do roku...

Kingsley nie jest grą przełomową, jest raczej dobrym produktem wysokiej klasy. Tego typu gry cieszą się bardzo dużą popularnością i chyba nieprędko znudzą się graczom. Cieszy mnie jednak to, że pomimo tak szerokiej gamy platformówek dostępnych na rynku, powstała jeszcze jedna, szczególnie jeśli jest tak ciekawa jak ta.

Anek

JEST NA PLAYSTATION 2 E3 '99

Kingsley.

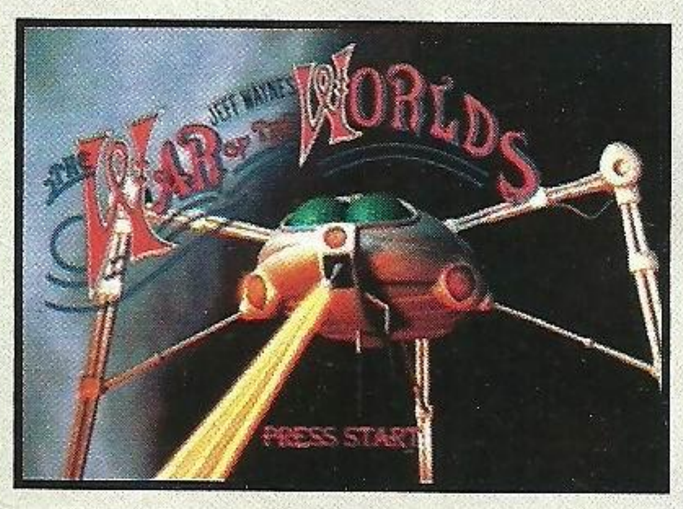
Zdarza się mnóstwo gier takich jak TONIC TROUBLE (słabe klony dobrych tytułów), ale KINGSLEY (tak jak GALERIANS) pokazuje, że dobre tytuły mogą powstać czerpiąć z innych wzorów. [Banan]

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: Psygnosis
Producent: Psygnosis
Liczba Graczy: 1
Termin: Październik 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

WAR OF THE WORLDS



Szkoda, zapowiadało się o wiele lepiej...

Miałem okazję pograć troszkę wcześniej we wczesną, jednopoziomową wersję WAR OF THE WORLDS i przyznam, że miałem wtedy ochotę na więcej - zwyczajnie rzecz spodobała mi się. Fajnie było obsługiwać jednocześnie działko i kilka pojazdów, a wszystko w klimacie końca XIX-wieku. Niestety, po kontakcie z pełną wersją szybko okazało się, że coś tutaj nie zagrało. Jest zwyczajnie nudno. Olbrzymie wrażenie robi za to muzyka, która jest najciekawszym z elementów WOTW. Jeśli zdecydujecie się wejść w posiadanie tej gry nieraz złapiecie się na tym, że miast grać zwyczajnie będziecie słuchać... Szkoda, zapowiadało się o wiele lepiej... [Gulash]

To się musiało tak skończyć: wreszcie mam ciekawostkę związaną z tematem recenzji. Chodzi mianowicie o "Wojnę Światów", powieść autorstwa Herberta George'a Wellsa.

Swego czasu (a był to początek naszego wieku), przemysł radiowy dopiero powstawał. Wymyślono wtedy , że można by czytać w radio powieści i ludkowie będą sobie słuchać. Na pierwszy ogień poszła właśnie "Wojna Światów" Wellsa. Po pierwszych odcinkach Wielką Brytanię ogarnęła panika. Marsjanie! Świat przestanie istnieć! Ludzie poczęli uciekać z Wysp, przysyłać do Anglii paczki dla poszkodowanych - kilkadziesiąt tysięcy ludzi sądziło, że audycja opisywana to nie słuchowisko radiowe, a relacja z pola walki. Sporo czasu minęło, zanim udało się zażegnąć problem.

A dziś będzie właśnie o grze na podstawie tej słynnej powieści. Że autorzy w ogóle podjęli się tematu - wspaniale. Bo pojemny. Ale, że zrobili to w najprostszy ze sposobów - źle. Wiadomo dlaczego.

Klimat końca XIX wieku. W grze wszędzie - od menu początkowego, po krajobrazy, pojazdy (w większości) ... może też trochę muzykę. Jesteś sobie jednym z żołnierzy, którym przyjdzie bronić ludzkości przed najazdem mackowatych Marsjan. Tak więc z pomocą różnego rodzaju pojazdów: transporterów, czołgów, moździerzy, a potem i technologii marsjańskiej będziesz musiał zdejmować z pola walki najróżniejsze latające, kroczące, pełzające machiny obcych, ułatwiać ewakuację ludności, itp., itd. Wszystko to, co można było robić we wszelkich tego rodzaju grach do tej pory. Czasem masz do dyspozycji po kilka jednostek ofensywnych oraz defensywnych i musisz sam dobierać metody walki, czasem jest tylko jedna. A fakt, że jest też możliwość operowania pojazdami obcych nie dodaje jakiegoś nadzwyczajnego smaku - przez swoje wykonanie, rzecz jasna. Przyznam uczciwie, iż bardzo chciałem, żeby ta gra była fajna. Pograłbym sobie całe dnie (akurat mam trochę wolnego czasu) i klimat uwielbiam... A tu figa.

Figa, bo misje są tak sztampowe, że aż... chyba już nawet wstyd. Figa, bo graficznie menu i renderingi gry są średniackie, a sama gra po prostu brzydka. Pojazdy obcych zrobiono na odwal, powierzchnia poziomów jest niewielka, a wszystko to często jeszcze w naszym ulubionym PSXowym "korytku" (tzn. stoi dwuwymiarowa ściana drzew i nie przebijesz choćbyś sczezł). A propos korytek - czasem jest oryginalnie: przeszkodą jest rzeka, a jedyny most jest nieprzejezdny... Ale czasem jest też w drugą stronę: nieprzejezdny dla czołgu jest wiejski płotek. No i słynne kroczące pojazdy obcych... Tak mi było szkoda pomysłu Wellsa jak je zobaczyłem: karykaturalne i koszmarnie zanimowane.

W książce Wellsa rzucała się także w oczy bezsilność Ziemian wobec najazdu z Marsa. W grze jest podobnie. Obcy mnożą się bez opamiętania, co chwila ląduje coś nowego, nadciągają posiłki. Chyba to jednak nie było celowe, bo przez to gra traci jakikolwiek sens i "zabawowość". Nie wiesz ilu jest przeciwników (co oczyścisz poziom, pojawiają się nowi) nie możesz więc rozłożyć własnych sił, wątek strategiczny umyka sobie żwawo w krzaki (też dwuwymiarowe), a pozostaje czysta zręcznościówka: "Dojedź tu, oczyść teren", "Jedź tam - zabij wszystkich", "Osłaniaj konwój i oczyść mu drogę". I tak w kółko. Grając w WOTW nie sposób oprzeć się wrażeniu, że PSX jest urządzeniem słabiutkim! Pamięć mikra, graficzne inwalidztwo... A wiemy wszyscy, że da się zrobić lepiej.

Można jeszcze sporo marudzić. Np. na sztuczną inteligencję. Znaczy, że jej nie ma. Albo Marsjanie są "inteligentni inaczej" i np. wolą stanąć przed Twoim pojazdem, czekając aż ich zabijesz, zamiast podejmować walkę. Wygląda więc na to, że koderzy mieli pomysł, usiedli i zrealizowali go. Na PeCeta wyszła im przeciętna strategia, na PSXa słabiak zręcznościowy. Bez żadnych sentymentów, bez pomysłów, bez jajka - jak leci. Nie przerobimy więcej grafiki naraz? Dobra. Starczy zamiast "Spróbujmy jakoś sprytnie ominąć braki pamięci". Co do jednego tylko elementu w tej grze nie można mieć zastrzeżeń. Muzyki.

Słynny album Jeffa Wayne'a pt: "Wojna Światów" był swego czasu wielkim hitem. Muzykę tę wydano na kasetach, płytach, taśmach... a teraz dodano do muzyki taką sobie gierkę. Tak! To tak właśnie wygląda. Zresztą jest opcja Music Player, gdzie można posłuchać sobie kilku naprawdę genialnych utworów elektronicznych (po aranżacji). Za muzykę swobodna ósemka. Za resztę... Sześć.

Grabarz

PlayStation 6

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 8
MIÓD 6

Wydawca: GT Interactive
Producent: GT Interactive
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

XENA
Warrior Princess

Będąc fanem prezentowanego przez telewizję Polsat serialu "Xena - wojownicza księżniczka", nie mogłem przepuścić okazji zapoznania się bliżej z grą pod tym samym tytułem.

Serial jest naprawdę ciekawy i dużo bardziej dojrzały, niż choćby Herkules tych samych autorów. Banan śmieje się czasem z Xeny, ale nie przeszkadza mi to. Lubię popatrzeć na wcielającą się w postać księżniczki Lucy Lawless... Sam serial natomiast jest momentami bardzo poważny - czy wiecie na przykład, że w jednym z przyszłych odcinków (który widziałem podczas naszego pobytu na E3 w amerykańskiej kablówce) Xena i Gabriellle zostaną... ukrzyżowane?

W porządku - zostawmy na chwilę serial i przyjrzyjmy się bliżej grze. Wcielamy się w niej naturalnie w postać wojowniczej księżniczki, która będzie nieść pomoc podstępnie porwanej przyjaciółce - Gabrielle. Nasza bohaterka jest wysportowana (kopniaki i skoki), dobrze włada mieczem i potrafi rzucać swoim dyskiem o nazwie Chakan. Kilkuciosowe kombinacje przydają się w walce z przeważającymi siłami nieprzyjaciela, Chakan zaś posłuży do zaciukania nadchodzących bądź kryjących się w oddali adwersarzy (na przykład łuczników na murach zamków). Widok przełącza się wtedy na kamerę umieszczoną nad wirującym dyskiem, który - jak wiemy - zawsze wraca do rąk swojej pani. Bardzo efektowne rozwiązanie, należałoby dodać.

Xena będzie biegać po wielu lokacjach, walczyć z mnóstwem różnorodnych przeciwników (także i tych większych - smoki, troglodyci, cyklopi...), maxować się rozmaitymi power-up'ami i rozwiązywać proste zagadki. Najczęściej przy pomocy Chakana, co jest przecież zgodne z duchem serialu.

Oprawa gry jest bardzo przyzwoita. Szczególnie muzyka, świenie wprowadzając w klimat. Szkoda tylko, że wstawki filmowe są zwyczajnie słabe.

Naturalnie gra ma swoje problemy - przede wszystkim we znaki daje się niesforna kamera, którą często trzeba ręcznie korygować, a która w trudnych momentach (na przykład skakanie po niewielkich platformach) nie służy graczowi pomocą. To jednak niewiele przy solidnej porcji miodu. A na ten składa się udany mix chodzonego mordobicia z platformerem w rycerskim klimacie.

XENA to jedna z niewielu licencjonowanych gier (czyli na podstawie filmu, serialu i tym podobne), która nie zawodzi. Spórzmy prawdzie w oczy - czy od dwóch lat oprócz GOLDENEYE pojawiły się więcej niż trzy takie pozycje warte naszej uwagi?

Gulash

PlayStation	6
GRAFIKA	7
DŹWIĘK	7
MIÓD	8

Wydawca: Electronic Arts
Producent: EA
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

GAUNTLET LEGENDS

Od jakiegoś czasu pojawia się sporo gier będących odświeżonymi wersjami starych przebojów. GAUNTLET LEGENDS jest właśnie jedną z takich produkcji.

Najprawdopodobniej jednak większość z was nie będzie pamiętać zarówno starego, arcade'owego pierwowzoru GAUNTLET jak i jego konwersji. Ja jednak pamiętam. Dlatego, że była to pierwsza gra jaką kupiłem sobie na moje 8-bitowe ZX-Spectrum w 1985 roku. 14 lat temu.

Stare dzieje lecą jednak na bok, ponieważ GAUNTLET LEGENDS jest świeżutką konwersją z automatów na Nintendo 64. Miała być także wersja na PSX ale, jak informowaliśmy w newsach, do prac nad nią zatrudniono zbyt słaby team. Efekty ich pracy były żałosne i Midway zdecydowało się jeszcze nad nią popracować. Albo przerwać prace w ogóle. Nie wiadomo.

Zatem do dzieła. Oto przed nami średniowieczna, rycerska chodzona rąbanka dla 1-4 graczy z mnóstwem magii, power-upów, gigantycznymi bossami, olbrzymią liczbą poziomów i tonami (naprawdę tonami) poukrywanych bonusów. Na początku każdy z graczy może wybrać klasę postaci, w jaką się wcieli (wojownik, mag etc.), tym samym wybierając broń, przyszłe power-up'y i zgadzając się na proponowane statystyki (wojownik - silny ale mało magii, czarodziej wręcz przeciw-nie itd). A dalej...

Zasada gry jest prosta: jeśli to się rusza - zabij. Mało tego - rozwal jego dom, spal cały teren, zrabuj dobytek i idź dalej. Weź klucz i otwórz nim drzwi i znowu rąb, kłuj, pal i siecz. I tak w kółko, i bez opamiętania. Choć zmieniają się lokacje i przeciwnicy, a postacie bohaterów stają się coraz mocniejsze, sedno gry pozostaje bez zmian.GL potrzebuje rozszerzenia pamięci do Nintendo 64. Naturalnie działa i bez niego, ale grafika staje się wtedy bardzo niewyraźna i ciężko przy 30-tu przeciwnikach na ekranie połapać się co się dzieje. Choć nawet z rozszerzeniem są momenty, w których ciężko jest cokolwiek dojrzeć. Grafika, animacja i dźwięk nie wybijają się ponad przeciętną i są tylko OK.

Choć podoba mi się wycie tajemniczego głosu, który podrzuca czasem naszym bohaterom istotne informacje.

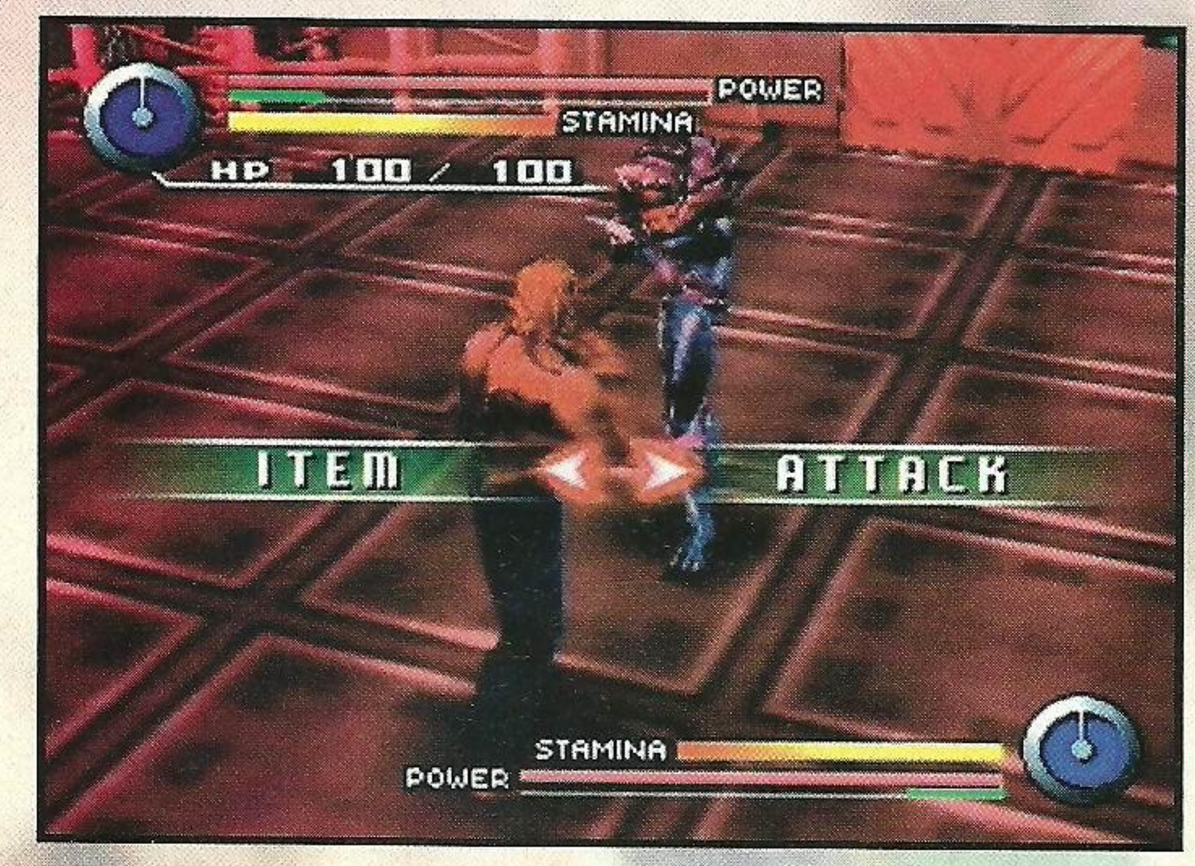
Gra jest bardzo ciekawa w trybie multiplayer. Fajnie jest z trójką przyjaciół uformować kwadrygę wycinając wszystko, co tylko się nawinie. Nieco gorzej jest w pojedynkę - problem polega na tym, że to siekanie stosunkowo szybko się nudzi. I z GAUNTLET LEGENDS niestety robi się typowy średniak, na piątkę. Stałe multiplayer'owe ekipy tłukące co tydzień w GOLDENEYE niech podbiją ocenę na szóstkę.

Gulash

Nintendo 64	5
GRAFIKA	5
DŹWIĘK	6
MIÓD	5

Wydawca: Midway
Producent: Midway
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak, Expansion Pak

HYBRID HEAVEN



A na samym końcu świstak owija czekoladę w sreberko...

Gra na pierwszy rzut oka przywodzi inny tytuł Konami, który trafił na tę samą platformę. Bohater HH, tak jak główne postacie dramatu CASTLEVANIA 64, porusza się po trójwymiarowym świecie. Podobnie też broń, którą posługuje się bohater służy mu przede wszystkim do pozbywania się niezbyt ciekawych pułapek, jakie napotyka na swej trójwymiarowej drodze. Ale niestety, bohater z niego mało bystry, bo w czasie walk do których dochodzi, zapomina o jego wykorzystywaniu. Najwyraźniej w sytuacjach walki Diaz (bohater) woli posługiwać się gołymi rękami. Co podważa nieco zaufanie do pistoletu. I sprowadza go do roli urządzenia służącego do likwidowania przygodowych przeszkód, a nie narzędzia walki.

HYBRID HEAVEN stara się w pełni wykorzystać zasady, jakimi rządzi się świat konsolowych RPG-ów. I stawia bardzo wyraźną linię pomiędzy częścią zręcznościowo-przygodowo-fabularną, a walką. I niestety, żadna z nich do rewolucyjnych nie należy. Żeby wszystko wyjaśnić - rewelacyjnych też nie. Eksploracja terenu, omijanie prostych zagadek, czy rozmowy z napotykanymi postaciami rozgrywane są w tradycyjny sposób. Natomiast walka rządzi się własnymi regułami.

Po ujrzeniu jakiegoś potwora, mutanta czy cokolwiek innego co się napatoczy, akcja przenosi się w tryb walki. W czasie tych sekwencji można swobodnie poruszać się po całym polu. Poruszamy się więc, czekając aż bar energii odpowiedzialny za wykonywanie czynności ofensywnych (czyt. prania po gębie) napełni się i... Jazda. Wybieramy atak z opcji, potem decydujemy się na kopniaka, cios, rzut, blok, kilka niezłych zagrań rodem z wrestlingu... W sumie całkiem tego sporo. A w dodatku - całkiem sprawnie zorganizowane. Żeby było śmieszniej, ciosy, które później wykonuje, Diaz musi najpierw poczuć na własnej skórze. I przeżyć oczywiście. Poza tym walki są istotne z innego jeszcze powodu - w miarę używania kończyn, rośnie ich wydolność (tzn. częste kopanie przeciwnika w walkach spowoduje, że zadawane mu w ten sposób obrażenia będą stawały się coraz większe).

Z drugiej strony - możliwość wybierania konkretnych partii ciała do zaatakowania zasługuje na pochwałę i wprowadza kolejny element - przeciwnik atakujący Diaza w poszczególne partie ciała jednocześnie, nieświadomie powoduje, że partie te stają się coraz bardziej odporne na ciosy. W sumie dosyć zaawansowany system rozwoju postaci w grze bez najmniejszych wątpliwości klasyfikuje ją do miana prawdziwego RPG-a. Niestety, brakuje trochę elementów rozbudowanej interakcji z otoczeniem. No i nie ma żadnego ekwipunku, żadnej drużyny, żadnych specjalnych przedmiotów. To powoduje, że gra staje się monotonna.

Niestety, ogólne wrażenie ukończenia HYBRID HEAVEN nie jest specjalnie optymistyczne. Bardzo nuży niesłychanie nieambitna struktura i wygląd kolejnych poziomów. Jako że gra toczy się w podziemnych budowlach pod Nowym Jorkiem (gdzie, jak dowiadujemy się w trakcie gry, mieści się kompleks laboratoriów, magazynów i bunkrów w których przygotowywana jest armia hybryd i klonów mających wyjść na powierzchnię i zrobić coś złego) mamy do czynienia z bardzo monotonnymi korytarzami, które naprawdę przygnębiają. Ale nie w klimatyczny, fajnie wciągający sposób. Przygnębiają. Po dłuższej sesji z HH człowiek po prostu jest przygnębiony. Ponury. Osowiały. No, chyba, że weźmie się po uwagę fakt, iż grając w HH przypomniałem sobie, że mam zaległe egzaminy do zaliczenia. Jeszcze się nie zdecydowałem.

Bardzo dobry jest w grze dźwięk. A raczej muzyka. Akurat ona dobrze oddaje klimat tych wszystkich podziemnych technicznych i industrialnych klimatów.

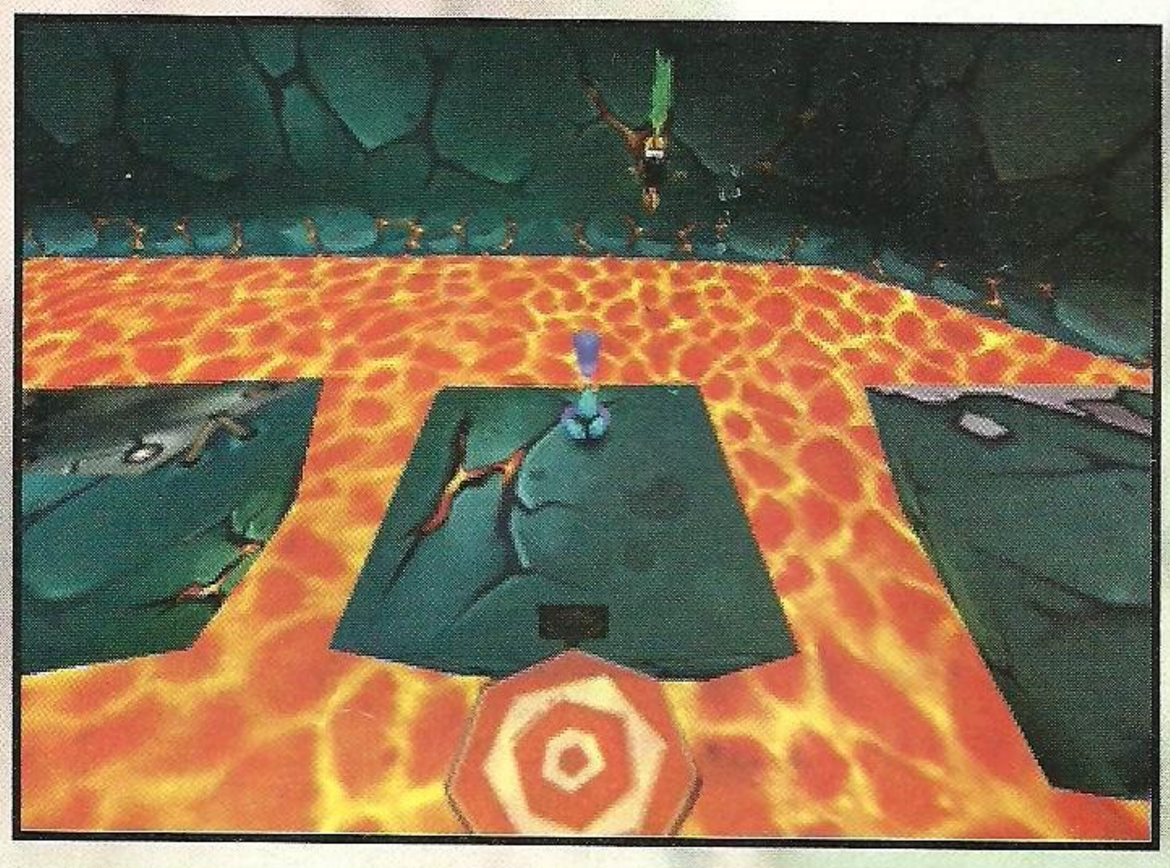
W całej tej grze jest tylko jeden element, który nijak nie pasuje do czegokolwiek. Rzecz, na którą absolutnie nic nie jest was w stanie przygotować. Strój Diaza.

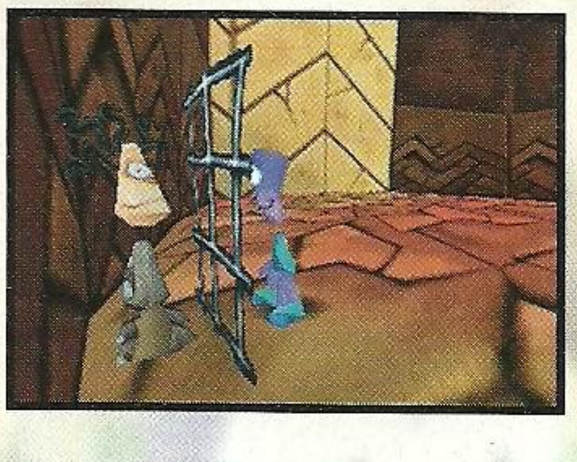
Banan

Nintendo 64 **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Konami
Producent: Konami KCET
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak





TONIC TROUBLE

Nie udało się tym razem skopiować pomysłu tak, żeby nie zostało to zauważone. Francuzi z Ubi Soft postanowili sprawdzić się na polu platformerów. I w porządku - w sumie na Nintendo dobrych platformerów nigdy dość. Ale w żadnym wypadku nie powinni byli robić gry tak nieambitnej. I pod żadnym pozorem nie zrzynać bohatera z RAYMANA!

Dziwna sprawa. Ubi Soft rozpoczął prace nad swoją grą trzy lata temu. Tak długi czas produkcji byłby oczywiście do wytłumaczenia w sytuacji stworzenia gry niezwykłej pod każdym względem. Ale niestety, TONIC TROUBLE jest jak najbardziej zwykły. Pod każdym względem.

Ed - główny, nie posiadający widocznych kończyn bohater (zupełnie tak jak Rayman o dziwo) jest kosmitą. Pijąc pewnego dnia swój, tytułowy zresztą, tonik - upuścił go. Napój kosmity ma jednak bardzo nieprzyjazne jak na ziemskie warunki działanie. Rośliny i urządzenia poprzemieniały się w krwiożercze bestie, zły wiking ogłosił się królem ziemi... Ed musi więc wylądować na naszej planecie i naprawić co zepsuł.

Niezbyt mądre, ale niech będzie. Używając arsenału najbardziej przeciętnych zachowań, Rayman... To jest Ed, chciałem powiedzieć, wykonuje najbardziej sztampowe czynności jakie możecie sobie wyobrazić. W tej grze nie ma nic o czym można by było powiedzieć, że jest bardzo fajne. Wszystko jest jakieś takie, w najlepszym przypadku - poprawne. Oczywiście widać dopieszczenie, jeżeli chodzi o zaczynające trapić ostatnią generację gier na Nintendo chrupnięcia animacji, ale płynna gra to jeszcze nie wszystko. Przede wszystkim środowisko TT wydaje się jedynie kalką innych gier, które można było widzieć w którymś z bardziej znanych platformerów na tę konsolę. I nawet pomimo, że autorem zarówno Raymana jak i Eda jest ten sam człowiek. Jak widać - nie zawsze mu wychodzi. Dosyć dziwne może wydawać się to, że cały czas porównuję tę grę do RAYMANA 2. Otóż nie. Bo o ile można natknąć się na bardzo wiele podobnych gier, z których jedna ma takie zalety, a inna takie (i dlatego warto kupić je obie) o tyle RAYMAN 2 w każdym punkcie jest lepszy od TONIC TROUBLE. A niestety, ta druga gra bardzo starała się za wszelką cenę do RAYMANA upodobnić. Tym boleśniej odsłaniając swoje niedociągnięcia.

Jeśli więc chcecie kolejnego bardzo dobrego platformera 3D na N64, to nie zastanawiajcie się długo - RAYMAN 2 czeka. Jeżeli jednak jesteście amatorami wszelkich platformerów 3D w ogóle, i ciągle wam ich mało, to możecie zaatakować biednego Eda. I spoko.

Banan

Nintendo 64 **5**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: UBI Soft
Producent: UBI Soft
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

GALERIANS

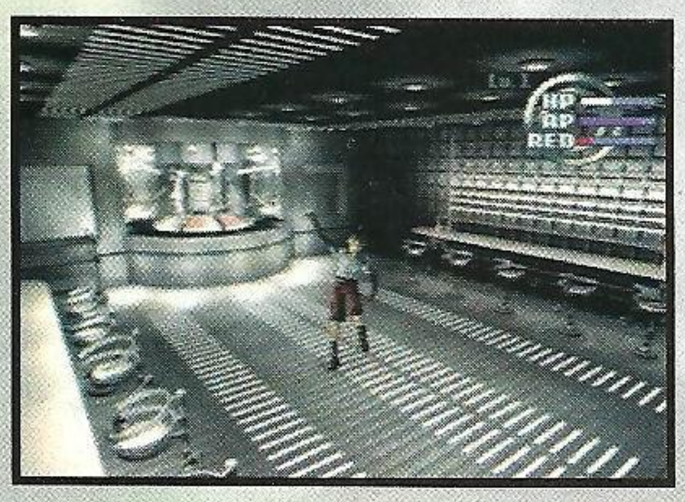
To wręcz niezwykłe zjawisko. Ukazujące się podróbki zwykłem bezlitośnie karcić. I tak miałem zamiar zrobić z GALERIANS, jednak już po kilku minutach zmieniłem zdanie. To miejscami fascynująca gra, która przyjemnie wciąga w świat neurotycznych badań i psychozy.

Galery Evil...

Dobrze zrobiona adaptacja znanej gry może byc prawdziwym hitem. I tak tez jest w sytuacji GALERIANS. O ile autorom można zarzucić bardzo wierne trzymanie się gałęzi z RE (akcja z fontami to juz lekkie przegięcie) to jednak gra jest po protu dobra. I trzyma w napięciu. Czekam na wersję angielską. [Banan]

Produkt firmy Agetec (kiedyś ASCII) jest maksymalnie upodobniony do znanych nam wszystkim horrorów z Capcom'u. Pierwsze chwile z grą nasuwają jednoznaczne skojarzenia. Główna bohaterka zamknięta w jakimś laboratoryjnym pomieszczeniu. Renderowane tła oraz łudząco znajoma czcionka, którą opisywane są przedmioty i sytuacje, są wręcz żywcem zerżnięte z Residenta. Na szczęście w GALERIANS zawarto mnóstwo ciekawych pomysłów, które czynią zeń produkt wartościowy. Historia i scenariusz są z początku dosyć zagmatwane. Mamy do czynienia z młodą kobietą, która obdarzona jest, najprawdopodobniej w wyniku eksperymentu, mocą psioniczną. Od razu widać, że młoda osóbka jest pod ścisłą obserwacją. Jednak w pewnym momencie wymyka się spod kontroli i tutaj zaczyna się przygoda. Przeciwników można powalać na kilka sposobów. Na początku dostępne są tylko dwa rodzaje mocy psionicznej: kinetyczna oraz termiczna. Atakujący cię laboranci, zwykli klawisze czy też wyspecjalizowani komandosi, giną poprzez spalenie bądź też rozsadzenie mózgu. Nasza bohaterka wraz z postępami scenariusza ewoluuje - jej zdolności rosną. Sama przygoda z początku wydaje się być fascynująca, jednak autorzy przygotowujący zagadki w pewnym momencie troszkę przesadzili. Nie można się ograniczyć do monotonnego szukania kluczy do kolejnych drzwi. Na szczęście cała przygoda trzyma pewien poziom, dzięki któremu akcja jest cały czas w miarę wartka.

Niewątpliwie mocną stroną GALERIANS jest oprawa. Wszystkie tła, lokacje i sprzęty laboratoryjne zostały wyrenderowane z dużą dokładnością. Z przyjemnością odwiedza się kolejne poziomy potężnego laboratorium. Nie brak też emocjonalnych smaczków takich jak trzymanie gracza przez długie godziny w podziemiach, a potem ukazanie mu pobliskiego miasta. Jest to na tyle sugestywne, że siedzący przed telewizorem nabiera rzeczywistej chęci wydostania się z tego całego koszmaru. Klimat to także wszędobylskie wstawki FMV, które pojawiają się co chwilę. Kreują akcję i zaznaczają najważniejsze momenty gry. Wszystkie trzy płyty przepełnione są filmikami o naprawdę dobrej jakości. Całość zamyka udźwiękowienie, które także stoi na wysokim poziomie. Słychać kroki spacerujących strażników, strzały robotów oraz odgłosy pracy instalacji i maszyn wewnątrz budynku.



Wraz z GALERIANS otrzymujemy trzy kompakty długiej i przyjemnej zabawy. Na początku można poczuć się odrobinę zagubionym, jednak system ułatwień niweluje to uczucie. Poprzez wciśnięcie trójkąta widzimy obraz pomieszczenia związanego z daną zagadką. Scenariusz przedstawia klasyczny schemat. Manipulowane dziecko szalonego profesora zostaje poddane dziwnym badaniom. Reszty nie będę zdradzać, lepiej zobaczyć to na własne oczy. To właśnie te cechy sprawiają, że GALERIANS polecam wszystkim fanom RESIDENTA - im mogę obiecać, że będą zadowoleni. Natomiast wszyscy, którzy poszukują rozrywki na późne wieczory także powinni ugryźć najmłodsze dziecko Agetec - choćby przez chwilę.

Brat

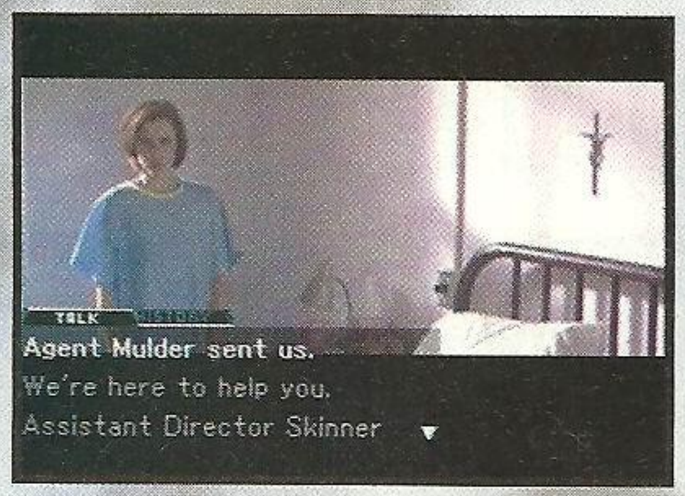
PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Agetec
Producent: ASCII
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Ciężkie życie na Galerach...

Być może Galernicy (coż za frapujący tytuł, nieprawdaż?) kryją w sobie wiele ciekawych niespodzianek, jednak odpycha mnie od nich jedna rzecz: sterylność, z jaką zostały wyrenderowane tła. Ciekawe, czy tak sugestywne oddanie atmosfery laboratorium zawdzięczamy umiejętnościom autorów... czy też brakowi. 6/10. [Gulash]



X-FILES

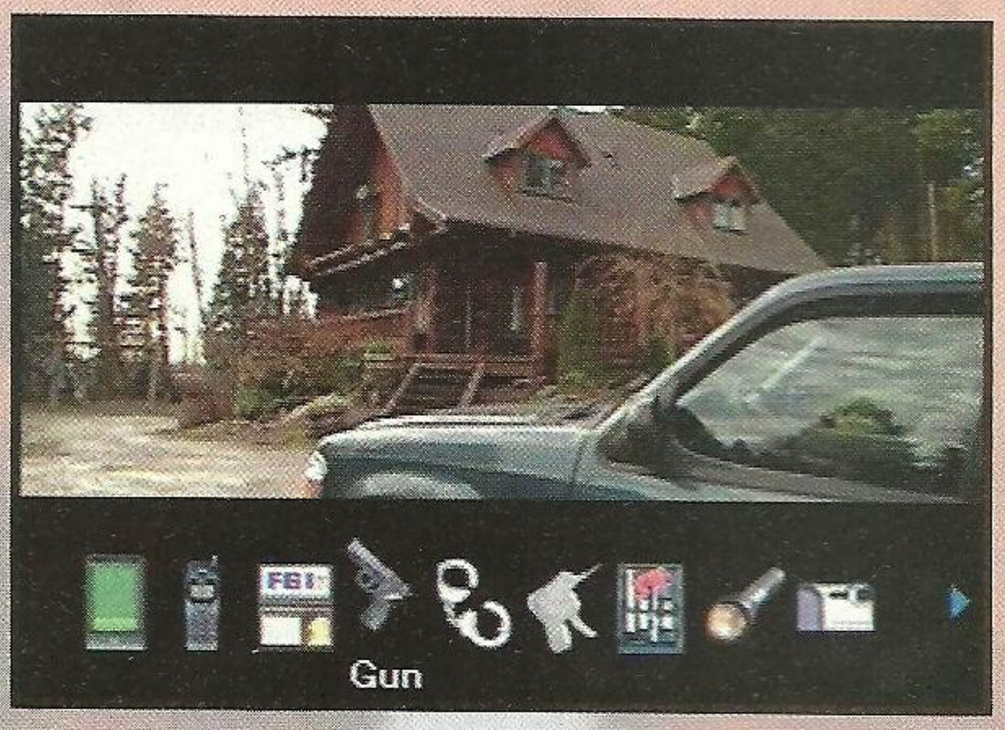
Prawda jest dokładnie na tej stronie...

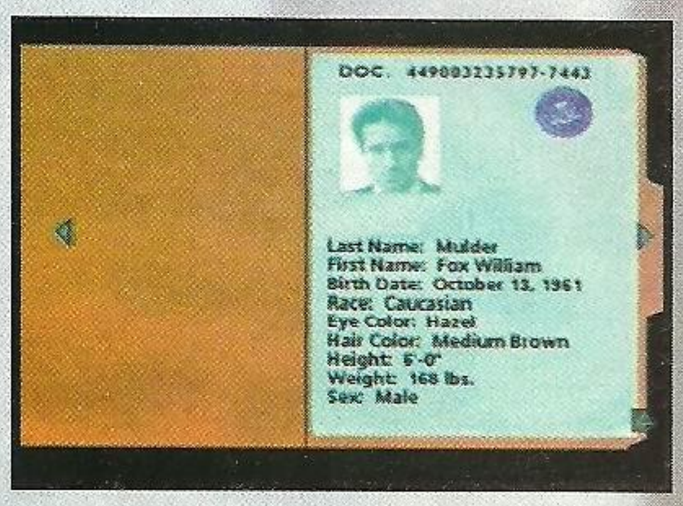
W filozofii Zen jest tak, że medytuje się de facto dla samej medytacji. Poszukuje się sensu życia, celu, istoty wszechświata i nie tyle liczy się odnalezienie odpowiedzi na stawiane pytania, ile sam żmudny proces poszukiwań. Krótko mówiąc, cała radocha w szukaniu a nie w odnalezieniu odpowiedzi.

Przyznam, że zanim gra trafiła do rąk Grabarza (i Bubbles) spędziła kilka godzin w mojej konsoli. Jako wieloletni i zaciekle zadeklarowany fan SF uznałem bowiem, że powinienem ją zobaczyć i spróbować w nią zagrać. A jak zobaczyłem, to przez dłuższą chwilkę nie mogłem się oderwać... Interaktywne filmy mają w sobie coś. A ten szczególnie, bo jest to przecież, jak stwierdził w recenzji nasz dynamiczny duet, niemal pełnoprawny odcinek fajowego serialu. Z drugiej zaś strony gra jest ewidentnie "na raz" i do dalszego opylenia. Acha - uważajcie na niemiecką wersję językową (dubbing - "ich bin Skinna!") i szukacje wytrwale tej właściwej... [Gulash]

Podobne uczucie ogarnęło nas, gdy skończyliśmy X-FILES: THE GAME. Ale od początku. Do wszystkiego usiedliśmy z niemałym zapałem. Cały wieczór wolny, noc też - od kilku dni planujemy, że poświęcimy czas tylko na granie w "iksfajlsy". Fajowo. Będzie Mulder, Scully, pewnie ufo, no i - rzecz jasna - Assistant Director Skinner. Gra jest filmem interaktywnym, więc przynajmniej co do grafiki wiedzieliśmy czego się spodziewać.

Fabuła, przynajmniej z początku, okazała się całkiem nowatorska. Mulder i Scully... zaginęli. Podczas jednego z rekonesansów, słynny duet zniknął w tajemniczych okolicznościach. Wiadomo niewiele. W twoim biurze (a jesteś agentem FBI) pojawia się zaś Assistant Director, prosząc o pomoc w prowadzeniu śledztwa. Niezły klimat. Zwłaszcza początek: "Aaaa... Jakiś koleś pytał o ciebie" - mówią ci w pracy. "Tak? Jak się nazywa?" - pytasz nieświadom niczego. "Sk... Jakoś Skinner?" - brzdęk - kopara w dół.





Fabuła i granie - jak to w interaktywnym filmie. Tu kliknij, tam przeszukaj, pozbieraj, pokaż, porozmawiaj, wróć, znów poszukaj. I metoda Toni'ego Halika: "odwiedzaj jak najwięcej miejsc i zabieraj jak najwięcej pamiątek". Gra nie jest trudna - przez większość czasu wszystko jedno jak rozmawiasz (tak naprawdę, to dopiero pod koniec twoje odpowiedzi nabierają znaczenia, zwłaszcza w rozmowach ze Scully - cholera, ona się nie patyczkuje). Gdybyśmy mieli powiedzieć coś o jakości fabuły, bez opowiadania jej, trzeba by tak: dobry, średni odcinek "Z Archiwum X" (w końcu sam Carter czuwał nad projektem scenariusza), ale jak dla nas zbyt szybko rozwiązana zagadka. Pewnie - pomysł fajny, tylko wszystko tak się szybko kończy, że aż dziwne. No, ale po drodze spotykamy prawdziwe (wynajęto tych samych aktorów - niesamowita sprawa!)słynne postacie: Muldera, Scully, Skinnera, Mr-a X, wykręconych hackerów... Nie można złego słowa powiedzieć o ich grze (Skinner rządzi! A Scully wręcz zniewala!).

Graficznie ujmując, tytuł z gracją utrzymuje wysoki poziom. Nie ma się czego czepiać. I animacje płynne, i lokacje ciekawe - a przez dobrą grafikę - wyraźne.

Nie jest znów jednak tak, że wszystko gra na maxa. Po pierwsze muzyka jest słabiusieńka. Jest jej mało i jest licha. Pewnie znajdzie się kilka mocniejszych - klimatycznych kawałków. Ale przez większość czasu jest cicho, albo brzmi jeden dźwięk... Jak coś zagra, to raczej święto. Nie wierzymy, żeby Mark Snow coś zawalił - raczej sprzęt ma problemy. Dźwięki - bez zarzutów. Po wtóre, kilka akcji zmontowano w ten sposób, że aby zdążyć trzeba przerwać animację (tzn. zacząć walić w klawisze zanim postać na ekranie skończy mówić/robić swoje). Szkoda trochę... Ale z drugiej strony i tak widać co się stanie jeśli nie zareagujesz, bo za pierwszym razem zawsze pewnie naiwnie dasz skończyć animację.

Dla kogo ta gra? Dla miłośników Archiwum X - bezdyskusyjnie! Nie wyobrażamy sobie, żeby jakiś fan nie miał tego zestawu kompaktów w domu. Dlaczego? Bo to przecież taki odcinek serialu. Aktorzy są, intryga, spore kawałki animacji... A wszystko na rzetelnym poziomie! Dla miłośników filmów interaktywnych (jak np. Bubbles i Grabarz, hihi) - bo świetnie zrobiona gra i miło się ogląda. Wydaje nam się także, iż słynny motyw gier przygodowych: "weź zapalniczkę, podłóż ją pod maszynę do pisania, wypadnie kapselek, wyrzuć go przez okno, a zabijesz kierowcę uciekającej taksówki", czyli robienie czynności bez sensu dla jakiegoś nieprzewidywalnego skutku, został w tej grze wyeliminowany. Czyli w dziewięćdziesięciu procentach robiąc cokolwiek, wiesz po co to robisz: np. wyjmujesz pocisk na miejscu zbrodni i już domyślasz się, że po to, iż wypada oddać go do analizy, a nie po to, żeby wsadzić go sobie do ucha i przez to nie zostać ogłuszonym niesłyszalną falą dźwięków z Marsa. Wieeeeelki plus od nas, bo świadczy to o tym, że się narobili ludkowie od scenariusza. Gratulacje.

Cztery kompakty dla miłośników Archiwum, filmów i atmosfery tajemniczości. Poza muzyką - dobra robota.

Bubbles & Grabarz

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 4
MIÓD 7

Wydawca: Sony
Producent: Hyperbole
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Memory Card

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Plastikowe żołnierzyki. Uwielbiałem je. Po ujrzeniu ich w akcji w filmie "Toy Story" byłem zachwycony - wreszcie widziałem jak się poruszają, zachowują - jak żyją. A teraz nadszedł wreszcie czas aby wziąć ich w swoje ręce.

Firma 3DO wykupiła prawa do nazwy Army Men (to nazwa plastikowych żołnierzyków właśnie) i przygotowuje całą serię gier z nimi związanych. SARGE'S HEROES to propozycja na Nintendo. Gra stawia nas w roli bohaterskiego sierżanta, z charakterystyczną amerykańską, kwadratową szczęką. Jego zadaniem jest samotne rozwalanie armii żółtawych żołnierzyków. Sam sierżant, należałoby przy tym dodać, jest zieloniutki. Jak cała reszta jego towarzyszy. Sierżant obraca się w prostym, trójwymiarowym środowisku, gdzie mały żołnierzyk biega, skacze, strzela z najróżniejszych rodzajów broni i wypełnia cele misji. Trzeba tutaj przyznać, że małe żołnierzyki - główni bohaterowie, przedstawieni zostali w bardzo dobry sposób. Jeżeli bawiliście się za młodu żołnierzykami to bez trudu rozpoznacie wyposażenie, jakie po drodze zgarnia sierżant. Miotacz ognia, bazooka, M16, granaty, wykrywacz min - posługując się tymi urządzeniami nasz mały bohater wciela się w każdego z tych prawdziwych, utrwalonych w plastiku tysięcy małych żołnierzy. Animacja sierżanta jest przy tym bardzo, bardzo sztucznie naturalna. Bo to przecież żołnierzyk.

Cała gra nawet na chwilę nie pozwala zapomnieć nam, że to co dzieje się na ekranie to co prawda wojna, ale wojna małych żołnierzyków. I dlatego nawet po maksymalnym zbliżeniu w trybie snajperskim, trafienie przeciwnika w głowę powoduje jedynie oderwanie od niej płatów plastiku. Padający na ziemię zabici przeciwnicy wyglądają po śmierci jak zastygłe kawałki plastiku.
Dodatkowo bohaterowie gry doskonale zdają sobie sprawę z tego, że są jedynie żołnierzykami. Historia opowiedziana za pomocą krótkich, realtime'owych animacji opowiada przerażającą historię. Źli, żółci korzystając z tajemniczych portali dostają się do alternatywnego świata, z którego wracają z narzędziami zniszczenia o tak potężnej mocy, że nic nie jest się z nimi w stanie równać. Weźmy na przykład szkło powiększające (scena, w której zaprezentowana jest jego straszliwa siła przyprawia o gęsią skórkę). Okazuje się bowiem, że portal przenosi podstępnych drani do naszego, dużego świata.
Celem staje się więc pokonanie wroga, niedopuszczenie do wykorzystania broni masowej zagłady oraz uratowanie tytułowych bohaterów sierżanta - żołnierzy z oddziału specjalnego zielonych, którzy zostali schwytani przez złych.

Gra wywołuje sprzeczne uczucia. Z jednej strony - jest naprawdę fajna. Stawiane cele misji są dosyć zróżnicowane, sierżant potrafi fajnie rzucać się na ziemię i turlać na bok, ma sporo broni, czasami musi się skradać, wykorzystywać różne taktyki... Ale z drugiej strony oprawa jest aż nazbyt uproszczona. Rozgrywka szybciutko robi się bardzo monotonna. Nawet pomimo, że wspaniale jest walczyć w ogromnych pokojach, łazience itp. Mogło to wyglądać o wiele lepiej. Ale niestety. Czy to narzucona formuła, czy też brak chęci włożenia w przygotowanie gry więcej pracy spowodowały, że trafiła się nam gra niezbyt atrakcyjna wizualnie. W dodatku nie pozbawiona wad jeżeli chodzi o kolizję detekcji. Dźwięk, choć do najgorszych nie należy także nie jest niczym niezwykłym. W rezultacie, na dłuższą metę AM:SH może dla większości z was okazać się grą zbyt nużącą i niedopracowaną. Być może dlatego, że niestety taka właśnie jest.

Brock Landers

Nintendo 64 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: 3DO
Producent: 3DO
Liczba Graczy: 1
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Rumble Pak, Expansion Pak, Memory Pak

RAINBOW SIX

"Rainbow" to kryptonim tajnej jednostki powstałej do walki ze światowym terroryzmem. Powstałej w głowie świetnego pisarza Toma Clancy'ego, należałoby dodać...

Mniej więcej rok temu R6 pojawiła się na PeCetach, gdzie dzięki udanemu połączeniu gry taktycznej z shooterem fpp wzbudziła sporą sensację. Wersja na PlayStation została pozbawiona trybu planowania misji na specjalnej mapie taktycznej, co automatycznie uczyniło z niej "tylko" shootera fpp.

Jest tak: najpierw wybieramy członków grupy, później uzbrojenie a na końcu miejsca, z których chłopaki będą startować do boju (na przykład odbijanie zakładników). Niestety cały aspekt kierowania zespołem gdzieś zaginął, w wyniku czego bez problemu można ukończyć misję kierując jednym Rainbow'em. I nawet byłbym w stanie przymknąć na to oko strzelając sobie do terrorystów, gdyby nie fakt, że konwersja się nie udała.

Sterowanie jest wręcz okropne i za Chiny Ludowe nie można się do niego przyzwyczaić. Wierzcie mi - po kilkugodzinnych zmaganiach nie tyle z grą, co z Dualem zmieniłem pada na standardowy i choć było troszkę lepiej, dalej nic nie wychodziło tak, jak powinno. Kolejną sprawą są ewidentne błędy kodu - nasi goście nie mieszczą się w drzwi, łamią się polygony, terroryści są tragicznie głupi i głusi, a także - co ciekawe - po przełączeniu się na drugiego członka grupy potrafią zmartwychwstać.

Grafika i animacja są przerażająco podłe i przypominają gry pierwszej generacji. Niemal padłem na podłogę gdy zobaczyłem, że animacja padającego po celnym strzale terrorysty składa się z trzech klatek. Poważnie - a) dostaje b) w połowie drogi między dostaniem, a ziemią c) leży na ziemi. Ludzie są tak zdeformowani, że nie przypominają istot humanoidalnych... A spróbujcie założyć noktowizor - w ogóle nie można się zorientować co się dzieje z powodu olbrzymiej pikselozy, bo na ekranie widać tylko wielkie kwadraty. Aż żałość bierze...

QUAKE 2 udowadnia, że można stworzyć dobrego shootera fpp z dobrą grafiką i dobrym sterowaniem. Niestety, autorom konwersji najwyraźniej zabrakło umiejętności, a jak wiadomo dobre chęci to jeszcze za mało. Szkoda, strasznie chciałem polubić tę grę i przyznam, że czekałem na nią. RAINBOW SIX ukaże się też w wersji na Nintendo 64, gdzie zachowano cały tryb taktyczny i gdzie zwyczajnie wygląda lepiej (oraz na DeCe, ale to już inna sprawa), może wtedy...

Na upartego można coś tu znaleźć. Ale po co? Jest Q2...

Gulash

PlayStation 3

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 5
MIÓD 3

Wydawca: THQ
Producent: THQ
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Listopad 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

POCKET

W tym miesiącu Nintendo uraczyło nas pierwszymi informacjami na temat nowego GameBoya, mamy też recenzję doskonałego Mario Golf. Z kolei METAL SLUG zarządza na NeGeo Pocket. Jest też dziwne urządzenie do GameBoya...

PocketMan

DUKE NUKEM

KONSOLA GameBoy

WYDAWCA 3Drealms

OCENA 8/10

Ciekawi mnie bardzo, który to ze sprytnych dowódców obcych zadecydował, że najlepszym pomysłem na pozbycie się najbardziej magnetycznego bohatera Ziemi będzie porwanie go statkiem kosmicznym. Pilotowanym przez samego siebie.
Dwuwymiarowa przygoda Duke'a na Pana Kolorowego jest w zasadzie wszystkim tym, czego można by się było po przygodach napakowanego blondyna spodziewać. No może oprócz faktu, iż na przenośnej konsolce jego przygody oglądamy z boku. A więc - dwuwymiarowy, zaskakująco dobry shooterek, w którym przychodzi do jeżdżenia czołgiem, naparzania z Vulcana, palenia z miotacza ognia... Wszystko to w bardzo barwnej palecie kolorów i z dosyć zwyczajnym dźwiękiem. Brakuje trochę popularnych kwestii Duke'a, bez których wypada nieco blado. Ale za to animację ma dosyć dobrą.
W sumie, gra przypomina trochę uboższego graficznie METAL SLUGA, jednak z bardziej różnorodnymi broniami. Może się podobać.

MARIO GOLF

KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Nintendo

OCENA 10/10

MARIO GOLF jest dla golfa na Pana Kolorowego mniej więcej tym, czym ZELDA: LINK'S AWAKENING dla GameBoyowych RPG-ów. Tak kompletnego i nie zostawiającego miejsca na żadne poprawki, jakie może próbować wyobrazić sobie gracz w golfa nie było jeszcze na żadną przenośną konsolkę. W sumie do dyspozycji są cztery trasy i dziesięciu zawodników. Ale co może być ciekawego w golfie? Ano wszystko. Tym co najbardziej w GameBoyowych grach irytuje jest "sposób". Jeżeli znajdzie się już sposób na strzelenia bramki w piłce nożnej czy zdobycie kosza w jakimś baskecie to w zasadzie przyjemność pryska. A w MG - nie. Może jest tak dlatego, że gra wymaga bardzo dużej precyzji, jeżeli chce się w niej rządzić. Może dlatego, że kariera zawodnika może trwać naprawdę długo, a zbierana przez niego doświadczenie bardzo ładnie przekłada się na samą grę. Nie wiem. I nigdy nie sądziłem, że ze wszystkich gier, nad którymi ostatnio miałem okazję na dłużej przysiąść, prawdziwym złodziejem czasu okaże się produkt sponsorowany przez hydraulika. Nawet pomimo, że grafika do najlepszych nie należy, to różnorodne odmiany golfa powinny przypaść do gustu wszystkim.

ASTEROIDS

KONSOLA GameBoy

WYDAWCA Activision

OCENA 7/10

Zaraz, zaraz - czy ja tej gry już gdzieś nie widziałem? Hmm. Masz spore szanse. Zważywszy, że pojawiła się na KAŻDEJ istniejącej platformie do gier. A na kilku więcej niż raz.
Trzeba jednak przyznać, że wersja GameBoyowa ma większy sens niż, dajmy na to, ta na PSX-a. Szczerze mówiąc ta gra jest zbyt prosta jak na konsolę 32-bitową. Ale na Panu Kolorowym czuje się świetnie.
Cóż więc dostajemy kupując ASTEROIDS? To co zwykle. No, może więcej różnorodnych asteroidów i dostępnych rodzajów broni. Bardziej urozmaiconych poziomów (a raczej ekranów) - czasami kryjących ciekawe niespodzianki. W chwili obecnej podręczna konsolka jest jedynym miejscem, do którego naprawdę należy ASTEROIDS. Jest to gra monotonna, ale w ten pozytywny w kontekście GameBoya sposób. I kiedy przejdzie się już te pierwsze 10-15 poziomów zaczyna robić się naprawdę trudna.Tylko, że ta pierwsza dziesiątka jest tak strasznie nudna...

METAL SLUG

KONSOLA NeoGeo

WYDAWCA SNK

OCENA 9/10

Trudno powiedzieć czym wygrywa METAL SLUG. Czy piękną, ręczną animacją, czy sympatycznym bohaterem, czy świetnymi tłami... Może sprzętem, którym można przerabiać przeciwników na sieczkę?
Może tym, że w przeciwieństwie do innych konwersji głośnych tytułów (jak np. TUROK czy DUKE NUKEM na GB) jest grą, która bardzo przypomina swój "dorosły" pierwowzór. Ta gra jest po prostu idealnym odwzorowaniem jednego z ciekawszych szesnastobitowych scrollowanych shooterów. W każdym punkcie.
Chodzenie w prawo, strzelanie do przeciwników z siedmiu różnych rodzajów broni, latanie samolotem, wspomniane już jeżdżenie czołgiem... I jeszcze jedno. Nie sugerujcie się tytułem (Metalowy Ślimak). Ta gra w żadnym wypadku nie jest powolna. Podsumowując - to wszystko może nawet i było już wcześniej. Ale nie w taki sposób. Król shooterków na małych konsolach.

BIO MOTOR UNITRON

KONSOLA NeoGeo

WYDAWCA SNK

OCENA 7/10

Gry tego gatunku na PSX-ie nazywane są monster breederami. Nie komplikujmy więc sobie życia. BIOMOTOR UNITRON to monster breeder. Gra tego gatunku jest w pewnym sensie RPG-iem, ale nie takim jakiego spodziewacie się po małej konsoli. To nie do końca Zelda... W grze wcielamy się w pilota specjalnego mecha. Zadaniem jest stawanie do turniejów, wygrywanie ich, usprawnianie swego blaszaka i występowanie dalej, aż do przejścia wszystkich poziomów i osiągnięcia statusu czempiona. No i dochodzi jeszcze eksploracja losowo generowanych podziemi. Gra dzieli się na trzy części. Jedna z nich to walka. Przy pomocy czterech komend ścieramy się tu kolejno z przeciwnikami (ich ilość i umiejętności zależą od poziomu rozgrywek). Druga część to odwiedzanie sklepów w poszukiwaniu różnych części, rozmowy z napotykanymi osobami, uzyskiwanie przydatnych w walce wskazówek itd. Podziemia zaś. To mówi samo za siebie. Możemy znaleźć tam bardzo pomocne przedmioty, powalczyć ze złymi potworami (zdobywając jednocześnie punkty doświadczenia) itd. I tyle. Bardzo udany debiut gatunku na Neo Geo. I bardzo ładne postacie. Polecam.

SAMURAI SHODOWN 2

KONSOLA NeoGeo

WYDAWCA SNK

OCENA 9/10

Gier to być może na Neo Geo Pocketa nie ma zbyt wielu, ale za to te, które są...
To chyba najlepsze w tej chwili mordobicie jakie powstało na konsolę nie wymagającą podłączenia do telewizora.
Czternaście postaci (każda z charakterystycznymi dla siebie ciosami i specjalami), malownicze tła i niesamowite efekty czarów. Ale to nie wszystko. Tryb gry jednoosobowej został wzbogacony o system kart. Ich zdobywanie w zamian za pokonywanych przeciwników pozwala na swoisty rozwój postaci (w zależności od tego czy mamy ochotę podnosić ich ogólną sprawność czy też dodać jakieś specjalne ciosy). Można linkować konsolki i naparzać się z kolegą. Opcji jest naprawdę sporo.
Ale najlepsza jest sama walka. Przede wszystkim - szybkość została utrzymana na bardzo przyzwoitym poziomie. Do tego stopnia, że wykonywanie uników i wyprowadzanie ciosów nie może sprowadzać się tylko do bezmyślnego mashowania przycisków. A do tej pory, w grach na przenośne konsole metoda taka sprawdzała się wyśmienicie. Hit!

NEWS!

GAME BOY ADVANCED!

Po Space World, Nintendo postanowiło zaprezentować hardware nowej generacji w dziedzinie swoich odręcznych konsolerk. GameBoy Advanced za serce będzie miał 32-bitowy procesor oparty na technologii RISC. Producentem procesora ma być firma ARM zajmująca się dotychczas konstruowaniem chipów do telefonów komórkowych. Czyli - można powiedzieć, że jest to firma odpowiedniego kalibru. Graficzne możliwości nowego GameBoya mają być naprawde imponujące - mówi się o 65,000 kolorów na ekranie naraz. Nowa konsolka ma być wstecznie kompatybilna z obydwoma poprzednimi GameBoyami - zwykłym oraz Panem Kolorowym. Jak to zwykle w takich sytuacjach bywa - gry produkowane z myślą o nowej konsolce nie będą jednak działały na obydwóch starszych modelach.

Zważywszy na producenta procesora oraz jego poprzednie doświadczenia, niezbyt dziwnym wydaje się fakr, iz nowego GameBoya będzie można podłączyć do telefonu komórkowego, za pośrednixtwem którego będzie można wejść na Internet w celu ściągnięcia gier lub wysłania e-maili. Plan bardzo śmiały jeśli weźmie się pod uwagę to, że niezbyt łatwo jest sobie wyobrazić jak wszystkie te czynności mogą w łatwy sposób zostać wykorzystane na przenośnej konsolce. Ale to już inna sprawa.

Jednak tutaj Nintendo się nie zatrzymuje. Oficjele mówią też o kompatybilnej z urządzeniem kamerze cyfrowej, która pozwoli na obserwowanie przeciwnika, z którym będzie walczyło się przez internet. No tak, szumnych obietnic już wystarczy. A jak przedstawia się sprawa softu?

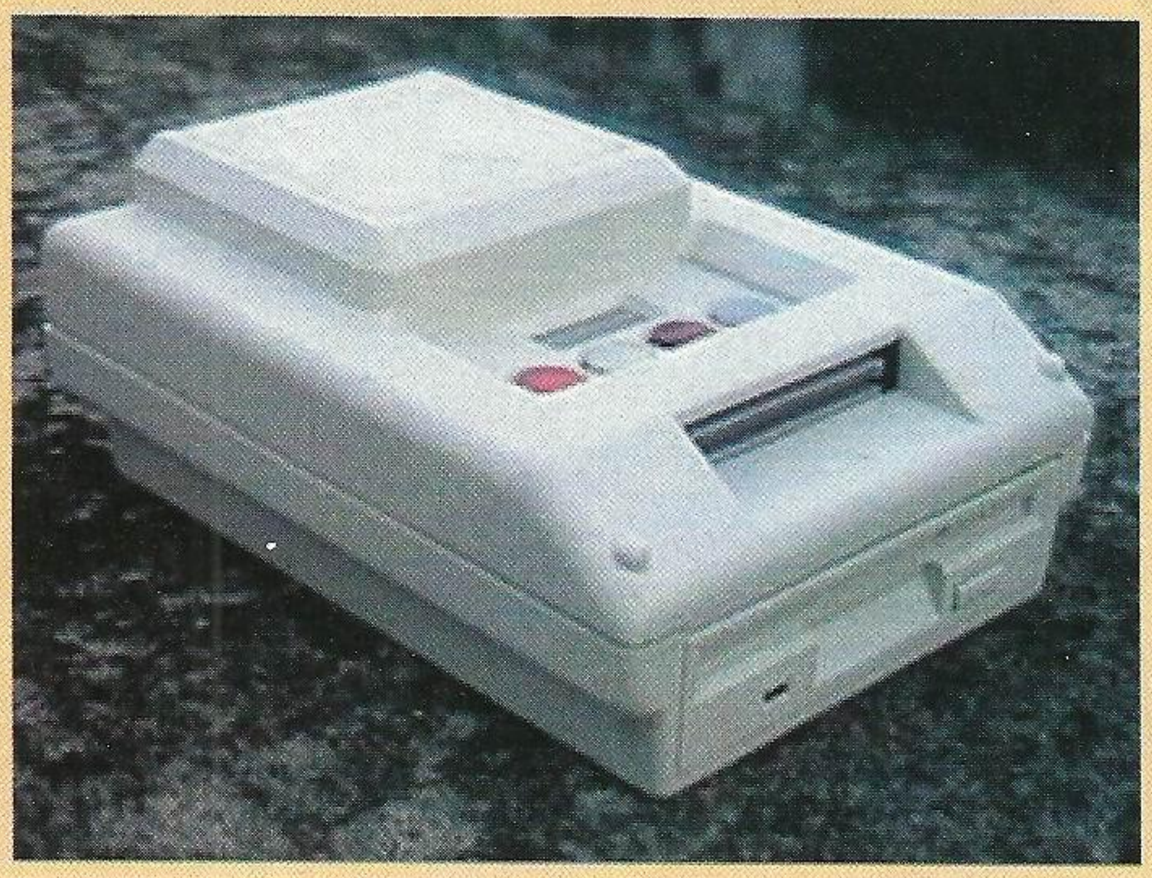
Okazuje się, że w tej sprawie wykonane zostały juz pierwsze ruchy. Nintendo ogłosiło, że stara się o utworzenie do spółki z Konami firmy developerskiej, która zajęłaby sie tworzeniem gier na nowy sprzęt. Firma ma też zająć się pisaniem gier na Dolphina. Którego z nowym GameBoyem łączyć będzie... Nie wiadomo jeszcze co. Ale sądzimy, że coś. Na pewno. Więcej szczegółów jak tylko je poznamy.

Ustalona w tej chwili data premiery konsolki GameBoy Advanced to - sierpień 2000 w Japonii i grudzień (około Gwiazdki) 2000 w Stanach i Europie.

GB SMART DEVELOPMENT KIT

Dzięki uprzejmości firmy Manta z Warszawy mieliśmy okazję pobawić się nieoficjalnym development kitem do GameBoya firmowany przez CCL.

W skład zestawu GB Smart wchodzi pudełko z czterema przyciskami wyposażone w stację dysków oraz zapisywalny cart, na którym można zgrać sobie wszystko, na co tylko ma się ochotę. GB Smart nie jest podłączany do PeCeta - cały transfer danych odbywa się za pomocą stacji dysków. Wkładamy dyskietkę z romem do stacji, a zapisywalny cart do odpowiedniego slotu. Teraz włączamy Power, czekamy minutę i... mamy na carcie to, co było na dyskietce. Super. Bezzwłocznie rozpoczęliśmy surfowanie po Internecie w poszukiwaniu ciekawostek, które moglibyśmy sobie zgrać na cart. Okazuje się, że scena GamBoy'owa jest niesamowicie rozbudowana, a na sieci aż roi się od wszelkich gier pisanych przez domorosłych programistów, dem graficznych i muzyczynych a także programów na PeCeta służących do... pisania aplikacji właśnie na GameBoya. Świetne urządzenie.



DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY® Playstation

KONIEC KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL ~~20 PLN~~ + koszt wysyłki
teraz tylko 15 PLN!

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 **GDAŃSK**

INTERNET: WWW.SERWIS-PSX.COM.PL

WYSYŁKOWA WYMIANA GIER

KARTA KLIENTA

TOMEL – TV GAMES TEL. 0 602 261 229
KASPROWICZA RÓG WOLUMEN 53, PAWILON 17, 01-912 WARSZAWA

- co 5 wymiana gratis
- wymiana przed upływem miesiąca 30% zniżki
- możliwość zamówienia gry do wymiany

SEGA
☐ DREAMCAST ☐ SATURN ☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR ☐ NOMAD ☐ MASTER SYSTEM

NINTENDO
☐ NINTENDO 64 ☐ SUPER NINTENDO ☐ NINTENDO
☐ GAME BOY ☐ GAME BOY COLOR ☐ PEGASUS

SONY
☐ PLAYSTATION ☐ PLAYSTATION 2

TYTUŁ .....

Lp.	TYTUŁ	DATA	
1			
2			
3			
4			
⑤	GRATIS		

AKTUALNIE OBOWIĄZUJE PROMOCJA:
PRZY ZAKUPIE DWÓCH GIER TRZECIA DO WYBORU GRATIS

ZASADY WYMIANY GIER

Wymianę gier należy uzgadniać telefonicznie lub zastosować zasadę podawania kilku tytułów w zamian za naszą 1 grę. Grę do wymiany wysyłamy pocztą dołączając kartkę z adresem i uzgodnionymi warunkami wymiany lub listą gier do wymiany.

Lp.	TYTUŁ	DATA	
1			
2			
3			
4			
⑤	GRATIS		

KATALOGI WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU ZAADRESOWANEJ KOPERTY (FORMATU A5) ZE ZNACZKIEM. PROSIMY PODAĆ TYP KONSOLI.

RESIDENT EVIL 3

M

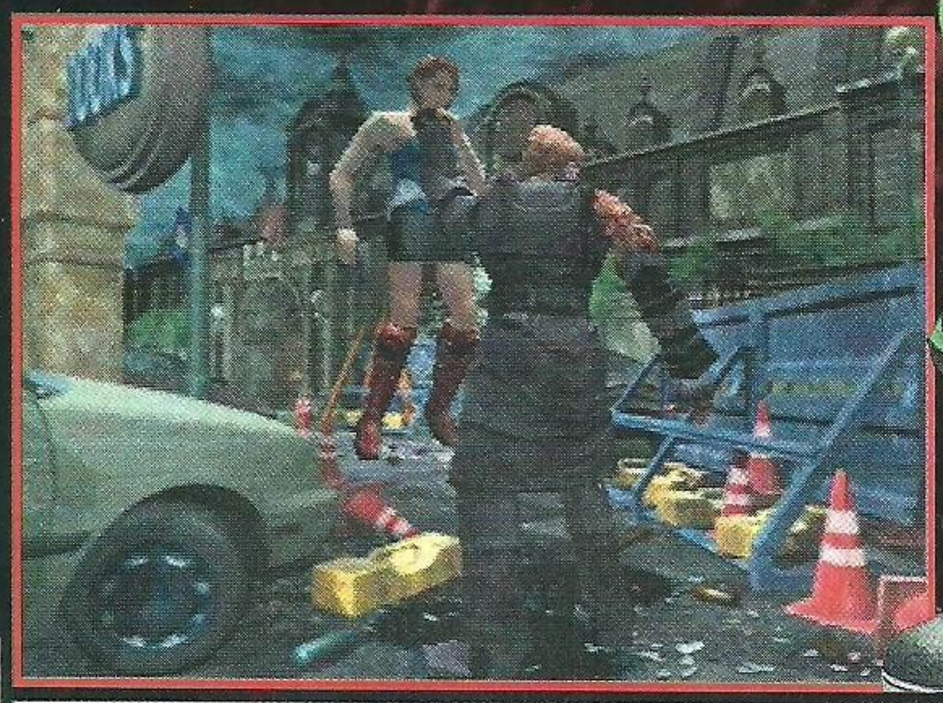
RACCOON CITY

Po eksplozji pozbieraj się z ziemi i biegnij przed siebie. Po przedostaniu się na drugą stronę (po śmietniku) wbiegniesz w drzwi. Po rozmowie z gościem zabierz amunicję ze skrzynki na dole (jest tu też First Aid Spray) po czym pędź do pokoju. Weź stąd kluczyk i dwa słoiczki z prochem. Jest tu skrzynia (w niej nóż), maszyna do pisania, taśma do maszyny oraz książki. Przeczytaj je jeśli chcesz (i znasz japoński).
Możesz teraz otworzyć drzwi wyjściowe z magazynu. Zrób to i wypadaj na zewnątrz. Pochodź sobie po okolicy - natkniesz się na ciekawą sytuację z wybiegającym gościem. Zanim zdecydujesz się za nim ruszyć zejdź na dół. Znajdziesz tam biedaka z shotgunem oraz płyn do zapalniczki. Teraz skieruj się tam gdzie uciekał koleś. Zauważysz jak radzi sobie z zombiakami. Pędź za nim. Wejdziesz do baru, gdzie zaczekaj na rozwój wydarzeń (nie ma co marnować amunicji). Po dosyć pesymistycznej rozmowie weź zapalniczkę. Za barem znajdziesz też zdjęcie i amunicję. Po wyjściu z baru wymiń wszystkich i pobiegnij do miejsca, gdzie stoją skrzynie. Wejdź na nie, zabierz mapę i z góry, nie marnując ani jednego naboju, załatw nożem wszystkie okoliczne zombiaki. Potem wejdź na górę. Po zejściu na dół skieruj się tam, gdzie widziałeś jak najemnik rozwala zombiaka. Przebiegnij górą do pomieszczenia, gdzie za barierą kręci się parę zombiaków. Napełnij zapalniczkę płynem i podejdź do drzwi z zasznurowaną klamką. Podpal sznur i leć do tyłu. Podpuść najpierw przeciwników do beczki (zwróć uwagę na tylne, wolniejsze szeregi) i dopiero strzelaj. W razie czego możesz odbiec trochę do tyłu, wejść na skrzynię i załatwić resztę nożem, ale dobry strzał załatwi wszystkich przyjemniaków. Po przejściu przez drzwi (już teraz bez sznurka) przebiegnij szybko koło ognia i wskakuj do małego pomieszczenia z maszyną do pisania.
Po wyjściu możesz skorzystać z tricku "leniwy pies", albo od razu przelecieć przez drzwi. W każdym razie za chwile znajdziesz się przed posterunkiem policji...
I Nemesisem.
Po animacji masz dwa wyjścia.

1. Zostajesz i walczysz.
2. Uciekasz do komisariatu.

1. Podbiegnij do Brada i zabierz mu jego kartę STARS (trzeba ją wyjąć z portfela). Teraz śmigaj do komisariatu (nie, nie walcz z Nemesisem). Znajome wnętrze, nie? Na komputerze w hollu użyj karty (zabierając przy okazji mapę), a a dostaniesz kod. Oczyść jeszcze zwłoki z notatki. Potem leć do pokoju z dowodami rzeczowymi (to ten z mnóstwem szafek) i...

2. Wbiegnij do komisariatu i zabierz mapę leżąca przy komputerze. Przejdź przez jedyne otwarte drzwi, miń pomieszczenie, a znajdziesz się w pokoju z dowodami rzeczowymi. Nie masz kodu, miń więc pomieszczenie z maszyną do pisania i weź kartę Jill. Wracaj z nią do komputera w hollu i zdobądź hasło. Znając już kod ruszaj do pokoju z dowodami rzeczowymi i...



Otwórz szafkę przy pomocy kodu i weź klucz (w drugiej szafce trzeba też zgarnąć kamień). Klucz pomoże ci w otwarciu zamkniętych drzwi na górze. Tam leć do pokoju STARS. Znajdziesz tam parę ciekawych rzeczy (w tym, jak to się już utarło, broń w szafce) oraz wytrychy. Przyjdzie też faks. Ze wszystkim możesz już wypadać.Z komisariatu.

Użyj wytrycha na zamkniętych drzwiach (sprawdź mapę gdzie jeszcze nie byłeś). Po przejściu przez drzwi natrafisz na zwłoki (notatka), po czym przejdź przez drzwi, przed którymi rosną niebieskie roślinki. Znajdziesz się w garażu - z jednego z samochodów zabierz kable i wyjdź drugimi drzwiami. Dalej prosto, ze ściany zabierz mapę. Po drodze nadarzy się niepowtarzalna okazja zestrzelenia skrzynki na łeb nieprzyjeniaczka. Po załatwieniu przeciwników będziesz miał dwie możliwości. Możesz skierować się

a). Do redakcji lokalnej gazety
b). Do restauracji.

a). W środku podsuń drabinkę pod szafkę. Wejdź na nią i wciśnij przycisk na tablicy. Potem to samo zrób na drugiej tablicy. Otworzą się drzwi. Wejdź do środka i wbiegnij na górę. Znajdziesz tam Carlosa. Oraz... Dużego przyjaciela.

1. Wyskakujecie przez okno.
2. Przyczajasz się licząc na łut szczęścia

1. Zeskoczycie na dół, po czym Carlos trochę się powymądrza i ucieknie. Otwórz drzwi i wybiegnij na ulicę.
2. Nemesisowi trochę się dostanie. Mijając go zabierz części pistoletu i leć na dół. Carlos się zmyje.

W obydwu przypadkach leć do restauracji (z pokoju z maszyną do pisania zabierz jeszcze korbę), wejdź do środka, zabierz łom z szafki, otwórz nim klapę w podłodze i zejdź na dół. Będzie tam drugi potrzebny ci kamień. Stąd leć do zamkniętej bramy, którą otworzysz dopiero po użyciu obydwu kamieni.

b). W restauracji z szafki zabierz łom. Przeszukaj wszystkie szuflady po czym wykorzystaj łom do otwarcia klapy w podłodze. W tym momencie dojdzie do miłego zdarzenia. Znowu dwa wyjścia:

1. Schodzisz po drabinie
2. Rzucasz lampkę aby podgrzać nieco temperaturę

1. Po zejściu na dół wyjdź przez dziurę w ścianie.
2. Po wybuchu zabierz części pistoletu leżące obok Nemesisa i uciekaj z lokalu.

W obydwu przypadkach pędź do redakcji (po drodze zahacz jednak o pomieszczenie z maszyną do pisania koło restauracji i zabierz stamtąd korbę) - to tam znajdziesz drugi kamień potrzebny ci do otwarcia zamkniętej bramy z dziwną tarczą na, której brakuje akurat dwóch posiadanych już przez ciebie kamieni.

Bez względu na to, która drogę obrałeś możesz teraz przejść przez bramę. Prowadzi ona do Ratusza.

RATUSZ

Pobiegaj po okolicy załatwiając po drodze zombiaki. Twoim celem jest znajdujący się na końcu tramwaj. W środku zastaniesz kilku przyjemniaczków (to miejsce jest jednocześnie lokacją, z której startował będziesz z misjami w trybie MERCENARY GAME). Pogadaj z ludźmi. Carlos da ci "uprząż" - dzięki niemu zwiększy ci się pojemność kieszeni. Zabierz jeszcze klucz francuski i śmigaj na zewnątrz. Skieruj się do stacji benzynowej. Przed wejściem do niej musisz jednak podnieść zamknięte drzwi - przyda się korba. A zaraz po niej - klucz francuski. W środku będzie zagadka. Masz cztery próby na otwarcie szafki (musisz tak poprzestawiać światełka, żeby nie paliło się to, które zostało podane na początku; czy zaraz - żeby się paliło... Nieważne i tak mi się nie udało). Ze środka wydostaniesz zbiornik na olej. Ze zbiornikiem wracaj do lokacji, w której znalazłeś się po przejściu przez bramę, którą otworzyłeś przy pomocy dwóch kamieni. Z jednych drzwi wypadną zombiaki. Zajmij się nimi i właź do środka. Posągowi zabierz książkę. Wyjdź przez bramę z Ratusza i skieruj się do fontanny, która znajduje się przed restauracją. Wsadź tam książkę na miejsce i zabierz tarczę. Wracaj z nią do pomnika, któremu zabrałeś książkę i użyj na nim nowo zdobyty przedmiot. Zabierz akumulator. Wracaj z nim do miejsca, gdzie na łeb zestrzeliłeś potworowi skrzynię. Wejdź po schodach na górę i podejdź do niesprawnej windy. Użyj akumulatora i zjedź na dół. Kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu z pozamykanymi drzwiami użyj konsolety. Musisz tak poustawiać przekładnie, żeby po ostatnim wyborze liczba znalazła się w przedziale, który podany jest na jednych z zamkniętych drzwi. To je otworzy (jeden przedział to 15-25 V, a drugi 115-125 V). Ok. - macie mnie -

najpierw dół, góra, dół, góra a przy następnych góra, dół, dół, dół. Po chwili zdecyduj się na wybór.

1. Uciekasz w panice
2. Włączasz prąd

1. Coś ty zrobił. Taka ładna akcja... No, ale trudno. Przy ucieczce uważaj. W każdym razie pultaj się z powrotem do tramwaju. Ważne jest, aby ś opuścił to miejsce posiadając zarówno broń z jednego z pomieszczeń jak i bezpiecznik z drugiego.

2. Po spaleniu przeciwników przetrząśnij otwarte pomieszczenia i wracaj do tramwaju (z bezpiecznikiem i nowo zebraną bronią).

Wracając , możesz jeszcze zahaczyć o ulicę, gdzie w zaułku leży sobie szlauch. Przy pomocy klucza francuskiego możesz go sobie wziąć. Teraz jednak naprawdę wracaj już do miejsca gdzie na mapie znajduje się przejście do Sales Office . Z wężem odszukaj miejsce, które spowijają płomienie i otwórz sobie drogę przy pomocy strumienia wody (użyj szlauchu na hydrancie na ścianie). Idź do biura.

W środku znajdziesz nową korbę (przyda się do otwarcia zamkniętych drzwi, na podwórku gdzie Brad załatwił na początku gry zombiaka, zanim jeszcze drugi dopadł go w barze). W środku będziesz świadkiem dziwnej sceny. Pogadaj z Nicholaiem po czym znajdź pilota leżącego na stole. Uruchom nim telewizor i zapamiętaj hasło, które pojawi się w reklamie. Następnie odpal stojący obok komputer i wpisz je. Otworzą się drzwi. Wejdź do środka i leć na sam koniec. Zwróć przy tym uwagę na zawory na ścianach. Kiedy zabierzesz już olej, zacznie się jatka. Poczekaj na klientów i strzelaj w kolejne rury (tam gdzie leci z nich para). Kiedy już przetrzebisz szeregi zombiaków wybiegnij z lokacji. Napełnij kanister do końca i leć do tramwaju.
Wracając przez garaż zacznie zapadać się pod tobą ziemia. Masz dwa wyjścia:

1. Uskoczyć
2. Zeskoczyć na dół

1. Idź po prostu dalej do tramwaju.
2. Po spadnięciu na ziemię wyjdź po drabinie w przeciwległym rogu jaskini. Wyjdziesz studzienką tuż przed garażem. Ruszaj dalej do tramwaju. Po drodze pojawi się Nemesis. Raczej go zignoruj, chyba, że bardzo ci na nim zależy.

Niestety, po drodze znowu zwalisz się pod ziemię. Boss time.

DUŻA, ZŁA GĄSIENICA

Sprawa jest prosta - musisz włączyć przyciski w przeciwległych krańcach korytarza. To opuści drabinę. Niestety, nie bardzo pomoże ci w tym rzeczona już gąsienica. Problem podczas walki z nią polega na tym, że stara się ona pozostawać niewidoczna (a przynajmniej tak się bestia ustawia względem kamery). Szczerze mówiąc, jeżeli odpowiednio się sprężysz możesz w ogóle uniknąć walki. Ale profilaktycznie - najpierw zwabiaj potworka do jednej dziury, a potem leć na druga stronę i przerzucaj przycisk. W każdym razie i tak podczas tej walki robala nie załatwisz. Strata amunicji.

Na górze dojdź wreszcie do tego przeklętego tramwaju, użyj na otwartym panelu kabli, oleju i bezpiecznika. Zacznie się jazda. Po rozmowie z Carlosem dopiero. Kiedy tramwaj ruszy zacznie się niemiła scena (przejdź do sąsiedniego przedziału, po czym natychmiast wracaj do Carlosa; smutne, ale skuteczne). Po wydarzeniu musisz podjąć kolejną decyzję:

1. Łapiesz za hamulec
2. Wyskakujesz z tramwaju

1. Tramwaj przydzwoni w wieżę zegarową. Wyjdź z niego i wejdź do środka budowli bocznymi drzwiami. Z szafki w pokoju z maszyną do pisania zabierz też kluczyk. Wyjdź do hollu głównego (mała reminiscencja z RE1) i z biurka zabierz mapę, a zwłoki oczyść z wyrzutni pocisków z opóźnionym zapłonem. Stąd udaj się do sypialni - po odsłonięciu zabierz zaś kluczyk i...

2. Wyjdź a pokoju, po czym wróć do jego gościnnego pomieszczenia. Klucz zdradzi się - zabierz go więc. Teraz wyjdź z pokoju i (spotykając po drodze Carlosa) udaj się do głównego hollu (RE1, pamiętasz jeszcze RE1?), gdzie zabierz z biurka mapę, a zwłoki ogołoć z wyrzutni ładunków wybuchowych z opóźnionym zapłonem. Stąd udaj się do pokoju z pianinem, miń je i dojdź wreszcie do pokoju z maszyną do pisania, gdzie leży sobie kluczyk. Zabierz go i...

Wejdź po schodach na górę. Wyjdź jedynymi drzwiami (możesz olać te kretyńskie pająki) i znajdziesz się na świeżym powietrzu. Użyj kluczyka aby opuścić sobie drabinę. Wejdź po niej na górę. W środku czeka cię zabawa słuchowa —powtórzenie melodyjki jest banalnie proste (no chyba, że masz telewizor bez fonii). W dodatku sekwencja czasami się zmienia (podobnie jak z kodem w Sales Office) więc nie ma co jej podawać. Po udanym zagraniu melodii zabierz kluczyk i połącz go z tym znalezionym wcześniej (znalazłeś już wcześniej jakiś kluczyk, nie?). Zabierz jeszcze kółko zębate i ruszaj na dół, docelowo do biblioteki. I przywitaj się z gościem.

1. Włącz światło
2. Wsadź kable do wody

1. Nemesis spadnie.
2. Nemesis upadnie

W sumie nie ma różnicy - uciekaj na dół. Otwórz drzwi połączonym kluczem i właź do środka. Tutaj już trochę męcząca zagadka. Zabierz kamienie statuetkom po czym wsadź je tak, aby po umieszczeniu wszystkich na żegarze była 12:00. Sorry, tu też nie mogę pomóc. Zauważcie, że umieszczenie jednego kamienia w różnych obrazach ma różne skutki. Miłej zabawy.
Może troszkę szybciej?
Wciąż nic?
Hehe.
Poproś rodziców.
Ok. Na samym końcu dostaniesz drugie koło zębate. Połącz je z tym mniejszym i wracaj na górę wieży.
Użyj połączone kółka do uruchomienia dzwonu. Zachowaj grę. I przygotuj się na trudną walkę.

OKO W OKO Z: NEMESIS

Biegaj i strzelaj z niego z czego się tylko da. Postaraj się, żeby nie złapał cię, podniósł do góry i użył macki, bo jest to równoznaczne ze śmiercią. I w ogóle bądź dzielny. Przydadzą się najsilniejsze, zamrażające pociski do granatnika.
Po walce przyjdzie mały kryzys.

EL CARLOS OLIVEIRA

Sterujesz dzielnym, zbrojnym w szybkostrzelny karabin Carlosem. Udaj się nim (lawirując najlepiej między zombiakami) do pomieszczenia z tą cholerną zagadką z obrazami i kamieniami. Pójdź na tył pokoju i przesuń dzwon zagradzający drogę do drzwi. A następnie przez owe drzwi przejdź. Stąd biegiem do szpitala. W środku pozwiedzaj sobie niegościnne wnętrze tego przybytku - w jednym z pomieszczeń znajdziesz dyktafon, przyda się do otwarcia drzwi. Przy okazji znajdziesz tu też mapę. Dyktafon będzie potrzebny do skorzystania z windy. Wjedź nią na czwarte piętro i zabierz klucz znajdujący się w pokoju gdzie spotkałeś Nicholaia. Z pierwszego pomieszczenia zabierz hasło. Następnie idź do drugiej sali - drzwi otworzysz kluczem. Musisz przesunąć tu stojącą w kącie szafkę w taki sposób, aby stała w zupełnie przeciwnym rogu do tej szafki z pomieszczenia z martwym gościem od którego uzyskałeś hasło. Nie zwróciłeś uwagi? Wszystko jedno - kiedy wreszcie przesuniesz szafkę w odpowiedni róg dowiesz się o tym. Po tym jak spadnie obraz użyj kodu, aby uzyskać niebieską szczepionkę. Ruszaj na dół (B1). Wejdź do pomieszczenia badawczego z dwoma wielkimi akwariami i z szafki wyjmij urządzenia, które wykorzystaj na maszynie. Po rozwiązaniu zagadki (poziomy muszą się zrównać) zabierz czerwoną szczepionkę, powalcz z potworkami (a tego to się nie spodziewałeś, co?) i wracaj na górę. Połącz obie szczepionki i wracaj do Jill. W głównym hollu okaże się, że budynek został zaminowany - wybiegnij więc z niego szybciutko. Czasu jest wystarczająco dużo (7 sekund). Po tym animacja i biegiem do chorej. W hollu wieży zegarowej ktoś złoży jeszcze nieoczekiwaną wizytę. Olej go i leź do biedaczki.
Ok., dziękujemy ci już Carlos. Tak, odejdź.
Aha - jest możliwość rozegrania akcji w szpitalu odwrotnie - najpierw B1, a potem czwarte piętro. Zmieni to jedną animację, ale reszta bez zmian.

CARLOS DEPORTTIVO EST

Jako Jill szybko opróżnij skrzynię i pędź do miejsca, z którego dopiero co wyszedł Carlos. To znaczy - w stronę szpitala. Użyj wytrycha do otwarcia drzwi do małego pomieszczenia, z którego musisz zabrać klucz pomocny w otwarciu bramy do parku. Głupio wygląda jak stoisz z kluczem do parku w pomieszczeniu tuż obok bramy do parku. Idź więc do bramy i otwórz ją. W środku pozwiedzaj ten malowniczy zakątek, zejdź schodami na dół, przejdź przez furtkę i zwłokom zabierz klucz. Udaj się z nim z powrotem do głównego placyku i idź w drugą stronę. Znajdziesz się wreszcie przy maszynie obsługującej poziom wody. Musisz opuścić poziom wody. Przyjrzyj się ściądze, która pokazuje co dzieje się z wodą i przy jakich pozycjach zębatek. Po osuszeniu wody złaź drabiną na dół. W końcu wyjdziesz na cmentarz. Z uciech korzystają tutaj wyłażące z ziemi zombiaki. Dojdź do furtki, otwórz ją kluczem i znajdziesz się w małym domku. Weź metalowy pręt, zapalniczką roznieć ogień w kominku, po czym prętem wybij cegły. Następnie wczołgaj się do środka odkrytego pomieszczenia. W środku pozbieraj przedmioty (przetrząśnij też wiszącą kurtkę) i z kluczem wyjdź z pokoju. Po rozmowie z Nicholaiem udaj się na zewnątrz. Nie muszę chyba dodawać, że za wstrząsy odpowiedzialny jest znany nam już pan ZŁA i BRZYDKA GĄSIENICA?

BOSS TIME

Tym razem na śmierć. Masz dwa wyjścia - biegać sobie z jednego krańca lokacji na drugi i strzelać jak Gąsienica decyduje się wreszcie wychylać z ziemi albo strzelaj w latarnię, kiedy zobaczysz odpowiednią animację (trochę to trwa, ale w rezultacie może ona spaść i spalić robala). Wybór zostawiam tobie (i sugeruję użycie granatnika z mocnymi pociskami). Po załatwieniu obrzydliwca wejdź na górę po fragmencie ogrodzenia. Z kluczem w ręku, szczęśliwy pędzisz do jedynej zamkniętej furtki, otwierasz ją i... Nemesis? Zaraz po poprzednim bossie?! I bez żadnej możliwości zachowania stanu gry?!!

Spoko. Oto wybory:

1. Spychasz brzydala z mostu
2. Sam zeskakujesz z mostu

1. Po prostu biegniesz dalej. Wejdź w pierwsze napotkane drzwi. Po animacji zabierz klucz i przejdź do pokoju z silnikami parowymi. Trzeba przestawiać przełączniki tak, aby wreszcie dotrzeć do maszyny, której uruchomienie otworzy drzwi w dalszej części korytarza. Opuść teraz to pomieszczenie i miń pokój z maszyną do pisania. Teraz idź, kluczem otwórz następne drzwi i weź mapę oraz dysk znajdujący się nieopodal. Teraz uderzaj do windy i jedź na dół. Tam przebiegnij sobie obok małego jeziorka, zejdź na dół i skorzystaj z podziemnego tunelu (idź na drugi koniec). Wreszcie trafisz na pomieszczenie z maszyną do pisania. Użyj dysku na komputerze z niebieskim światełkiem. Kolejna zabawa. Na górze ekranu ujrzysz próbkę, którą musisz odtworzyć nakładając na siebie trzy paski poniżej w taki sposób, aby w sumie wyglądały tak, jak wzór na górze. Teraz weź klucz i wracaj na górę. Windą.

2. Po wyjściu z rzeki skieruj się do drabiny. Znajdziesz się w tunelu - ruszaj z niego do pokoju z maszyną do pisania. Miń je i weź dysk po czym pobaw się kolejną zagadką - tą z ustawianiem linii tak, aby odpowiadały wzorowi na górze. W sumie chodzi o to, że po nałożeniu na siebie linie muszą tworzyć identyczny obraz jak na załączonym obrazku. Po otwarciu częściowo jednych z drzwi wyjdź drugimi drzwiami i miń małe, zielone bajorko. Miń to pomieszczenie, przejdź do pokoju z mapą (zabierz ją) oraz to co leży na stole i wejdź z drzwi. Po obejrzeniu animacji znajdziesz się w pokoju z maszyną do pisania. Z szafki zabierz klucz wielozadaniowy i przejdź do pomieszczenia z zaworami gazowymi. Musisz tak przestawiać zawory, aby otwierać sobie dalsza drogę do maszyny. W końcu do niej dotrzesz i otworzysz drzwi na oścież.

Wreszcie ruszaj do windy. Najpierw jednak udaj się z kluczem do maszyny obok tej kontrolującej przepływ wody. Po użyciu na niej klucza, weź go z drugiej strony i udaj się do w pełni otwartych już drzwi. Przejdź przez nie. W zależności od rozwoju sytuacji możesz kogoś tu spotkać. Nie, nie tego kogo myślisz. Jego dopiero za chwilę. Wreszcie użyj dysku na maszynie wiszącej na ścianie. Po czym przejdź przez drzwi i przygotuj się na naprawdę niezłą walkę. Biedak Nemesis będzie cierpiał. Bardzo.

BOSS TIME: NEMESIS ODARTY

Walka jest prosta. Już samo wprowadzenie pokazuje ci co masz zrobić. Uciekaj przed Nemesisem, po czym ustawiaj się tak, aby między nim, a tobą znajdywał się zawór z tą żrącą cieczą. Kiedy Nemesis do niego podejdzie - strzelaj w zawór, co wyleje na gościa nieprzyjemną zawartość. Po kilku strzałach (pistolet w zupełności na zawory wystarcza; możesz jednak chcieć hamować czasem potwora z cięższych broni aby ustawić się w dogodnej pozycji) odpadnie mu prawie wszystko co tylko może odpaść. No i tak - uważaj na uciekający czas (choć Nemesisa można spokojnie zmolestować w minutę-półtorej). Po załatwieniu gościa zobaczysz jak jednemu z martwych naukowców z kieszeni wypada karta magnetyczna. Zabierz ją i zmień lokal. Popędź potem z kartą do pomieszczenia z zaworami z parą i przy pomocy karty uruchom windę na dół. Tutaj bonus - wyrzutnia rakietowa (teraz już nie da się ukryć, że to przed chwilą to nie była ostatnia walka gry).
Teraz wracaj do jedynej pary zamkniętych drzwi (na drugim piętrze, niedaleko pokoju z maszyną do pisania) i ponownie użyj nowo zdobytej karty Umbrelli.
I tutaj pojawia się nowy podział scenariusza.

a). Spotykasz Nicholaia
b). Nie spotykasz Nicholaia

a). Po krótkiej rozmowie musisz się zdecydować:

1. Porozmawiasz z Nicholaiem
2. Powalczysz z Nicholaiem

1. Drań ucieknie. Spróbuj zejść po drabinie (jak już pojawi się Carlos).
2. Załatwisz go razem z helikopterem

b). W tej sytuacji tylko dowiadujesz się o wysłanym w kierunku Raccoon pocisku o bardzo dużej sile rażenia. Bierzesz radar i spadasz.

W każdym razie jesteś na dole. Pędź przed siebie do wyjścia. W pewnym momencie dotrzesz do pomieszczenia z mnóstwem trupów. I pewnym znajomym z przeszłości. Spróbuj odpalić maszynę - okaże się, że nie ma mocy. Musisz więc podbiec do kolejnych baterii (to te rzeczy wyglądające jak szafy) i wepchnąć je po kolei (a dokładnie - według numerów) w odpowiednie miejsca. W międzyczasie mocno już zdeformowany Nemesis postanowi pojawić się po raz ostatni. Jak tylko go zobaczysz, wal z czego się da. W sumie biedak zacznie uciekać i zaklinuje się na amen. Dokończ więc akcji z bateriami (jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś) i zaczekaj. Jeżeli mocno nadwątliłeś stwora, to nawet nie drgnie kiedy przywali mu działo energetyczne. Potem jeszcze jeden strzał i droga wolna. Aha - jeszcze ukłon ze strony programistów - pozwolą na ostatni wybór.

1. Dobijasz zmasakrowanego Nemesisa
2. Zostawiasz jego zdychające truchło

Mam nadzieję, że nie ma wśród was jakichś totalnie chorych i pokręconych psychopatów, którzy w sytuacji kiedy przeciwnik wije się na ziemi ledwie żywy... Pozwolą mu przeżyć.

Bez względu na wybór - zjedź windą i wal przed siebie...

KONIEC

SEK(S)RETY

Zwykłe ukończenie gry spowoduje dostęp do nowych rzeczy. Pierwsza z nich to standard - na karcie pamięci robi się save i po załadowaniu z niego gry mamy możliwości:

CONTINUE
RESTART GAME
MERCENARIES GAME
BUY ITEM

CONTINUES spowoduje granie dalej. Czyli - po jednym zakończeniu gry daje możliwość zakończenia jej drugi, trzeci itd. Przydatne jeżeli chce się skończyć grę i obejrzeć wszystkie stroje Jill oraz sprawdzić wszystkie zakończenia (a raczej plansze z zakończeniami).

RESTART spowoduje przejście gry tak, jakbyście grali w nią po raz pierwszy.

MERCENARIES GAME. To krótka minigra na czas. Jako jeden z komandosów należy dotrzeć do wyznaczonego na mapie punktu. Każdy komandos jest inaczej uzbrojony. Moim cichym faworytem jest tu Mikhail - ma Magnuma, wyrzutnię rakiet oraz shotgun. Carlos jest wyposażony w swój karabin maszynowy oraz Desert Eagle, zaś Nicholai to prawie serek tofu z RE2 - ma pistolet i nóż. Oprócz broni, postacie mają przedmioty służące do leczenia ran. Nicholai - trzy F.A. Spray'e, Carlos - trzy pomieszane roślinki, a Mikhail - jedną. W grze chodzi o przebiegnięcie odcinka z tramwaju do pierwszego save pointu w grze Jill. Problem polega jednak na tym, że są na to tylko dwie minuty. A to nie wystarczy. Autorzy przewidzieli jednak, że za zabicie potworów na drodze dostaje się dodatkowy czas. Oto tabela czasów:

Hunter	+6 sec
Hunter 2	+7 sec
Kruk	+1 sec
Mały robak	+1 sec
Neolicker	+6 sec
Neolicker Cielasty	+5 sec
Nemesis	+10 - przewrócenie, +20 - zabicie
Nemesis z mackami	+120 sekund (spotyka się go tylko, jeżeli z około dwoma minutami wyjdzie się na parking)
odepchnięcie	+2 sec
Pies	+4 sec
Pająk	+4 sec
Unik	+1 sec
Zombiak	+3 sec

Dodatkowo - jeżeli w pobliżu zombiaków jest jakaś beczka to strzelaj w nią, kiedy już do niej podejdą. Od tego ile zombiaków zginie podczas strzału zależy ilość dodanego czasu - mnie udało się na jednej beczce (pierwszej, tej w drodze do wyjścia z ratusza) przyciąć około 80 sekund. Oprócz tego jeżeli strzelasz w zombiaki np. z shotguna lub z karabinu maszynowego (wtedy dodawane są czasy sombiaków, które dostają, zanim jeszcze padną). Aha - załatwienie jednego zombiaka - 3 sekundy, ale już dwóch to 7 sekund.

Amunicji bohaterowie nie mają może zbyt wiele, ale można temu zaradzić. Są lokacje, w których można zdobyć dodatkową amunicję - ratując osoby, znajdujące się w niebezpieczeństwie.

Nicholai walcząc nożem za zabicie każdego przeciwników dostaje 8x czas (czyli za zabicie zombiaka nożem - 24 sekundy, kruka - osiem itd.). Nicholaiem najlepiej jest załatwiać wszystkie leżące zombiaki (zyskuje sporo czasu) lub wchodzić na skrzynię i tam je wykańczać. Wreszcie, jeżeli Nemesis załatwi jakiegoś zombiaka kiedy Nicholai trzyma w ręku nóż - też dostanie za niego 24 sekundy. Jednak jego walka polega raczej na unikaniu starć.

Co do Mikhaila - jego wyrzutnia jest doskonała do rozwalenia Nemesisa z mackami (zaledwie dwa strzały wystarczają spokojnie). W przypadku Nicholaia i Carlosa musisz starać się zwabić drania w okolice beczek i rozwalać je z broni krótkiej. W sumie te 120 sekundy są tego warte.

Po ukończeniu gry raz dostaje się możliwość obejrzenia kostiumów dodatkowych (ich ilość zależna jest od oceny po skończonej grze). Generalnie - dobrze jest nie używać zbyt wielu F.A Sprayów (najlepiej żadnego), za często nie save'ować i skończyć grę w jakieś trzy-cztery godziny. Co ciekawe, po uzyskaniu broni w MERCENARIES GAME (np. karabinu maszynowego, Gatling Guna lub wyrzutni rakietowej) można używać jej w nowej grze nie tracąc na tym podczas oceny końcowej. Tak więc skończcie grę, w MERCENARIES GAME zaróbcie kupę kasy, kupcie stos broni i kontynuujcie, a wszystkie stroje odkryjecie w mgnieniu oka.

DODATKOWE BRONIE I STROJE

No tak. Kończąc MERCENARIES GAME (czy to będąc zabitym czy to przez dojście do wyznaczonej lokacji) dostaje się kasę. Przy lepszych podejściach może być to suma rzędu 1000-1500 dolarów (trzeba jednak uratować wtedy maksymalną ilość osób). Za te pieniądze można następnie zakupić jedną z broni z nieskończona ilością amunicji - karabin maszynowy (2000 dolarów), Gatling Guna (3000 dolarów) lub wyrzutnię rakiet (4000 dolarów). Ostatnią pozycją jest nieskończona amunicja do wszystkich broni (9999 dolarów). Po zakupie broni i uruchomieniu kontynuacji gry z Jill, po dojściu do pierwszej skrzyni znajdziecie w niej zakupione cacka (jeżeli to bronie) i kluczyk (do użycia na wejściu do butiku, w ulicy gdzie są dwie skrzynie po których można wejść (to tam dziabałeś zombiaki nożem na początku gry).

Jeżeli kupiliście nieskończoną amunicję ujrzycie, że licznik amunicji w pistolecie został zastąpiony przez znak nieskończoności. I tak będzie już teraz z każdą znaleziona bronią. I to wszystko, moi państwo.

RONIN BLADE
SOUL OF THE SAMURAI

Oto i obiecany drugi scenariusz SOUL OF THE SAMURAI - Lin. Teraz gra może zostać ukończona w stu procentrach...

txt: Anek

Dzień Pierwszy

Porozmawiaj ze wszystkimi ludźmi, których napotkasz przy świątyni. Idź w prawo, porozmawiaj z człowiekiem i zabierz torbę ziółek. Dalej w prawo – spotkasz tam miedzy innymi kobietę w brązowawym kimonie, która powie ci coś interesującego. Dalej w prawo – tam przypomną ci się dawne czasy, kiedy ćwiczyłaś ze swoim bratem. To trainer, poćwicz tu swoje umiejętności. Kiedy skończysz, naciśnij SELECT.
Idź w dół ulicy, spotkasz dwóch samurajów – zabij ich. Podnieś porcję strzał i idź dalej. Kolejno spotkasz dwóch, jednego, dwóch i znów jednego samuraja. Po ich pokonaniu spotkasz pierwszego Bossa.

Dzień Drugi

Znajdujesz się na drodze po prawej stronie świątyni; idź w lewo i w dół do drogi wiodącej do miasta. Przebiegnij pustą ulicą, podnieś ziółka i wejdź do domu za tobą.
Przeszukaj dokładnie wnętrze i wyjdź – kolej na walkę z drugim Bossem. Po pokonaniu go otrzymasz nowy miecz.

Dzień Trzeci

Tym razem zaczynasz podróż na drodze prowadzącej do miejsca, gdzie spotkałaś pierwszego Bossa. Idź w dół. Spotkasz tam ninję – pozbądź się go i zabierz ziółka z ziemi. W następnej lokacji czeka na ciebie dwóch czarnych ninja – uważaj na ich strzały. Po ich pokonaniu pamiętaj o podniesieniu zapasu strzał z ziemi. Teraz kolejno spotkasz jednego ninję, dwóch ninja, znowu dwóch ninja (po wejściu w alejkę), i jeszcze raz dwóch ninja (pamiętaj o ziołach). W następnej lokacji czeka na ciebie... znów dwóch ninja! Po ich pokonaniu przeszukaj teren i idź dalej, do bramy Shinto. Przekrocz ją i wejdź do lasu. W pobliżu świątyni znajdziesz bomby. Zabierz je i idź dalej, spotkasz samotnego ninję – oczywiście zabij go. Następne dwie lokacje powinny być puste, dopiero przy drewnianym moście spotkasz kolejnego przeciwnika. Po pozbyciu się go przejdź przez most – kwiatek to savepoint, możesz z niego skorzystać. Idź dalej aż do rozwidlenia dróg – tam skieruj się w górę. Spotkasz trzy kobiety ninja broniące dostępu do statuy. Po zabiciu ich pamiętaj o zabraniu klucza leżącego przy statui. Idź w prawo, zabij dwie przeciwniczki i idź w prawo. Teraz pokonaj jedną wojowniczkę, zabierz ziółka i znowu w prawo. Przy tej statui czekają tylko dwie kobiety ninja – zabij je i zabierz klucz. Idź w lewo. Następna lokacja to dwie walki do stoczenia i torba ziół do zabrania (są pod krzakiem). Idź dalej, skorzystaj z savepointa i idź w prawo. Stocz walkę z trzema ninja, zabierz pigułki z ostrygi i wybierz słabo widoczną ścieżkę skręcającą w prawo. Po wygraniu z dwoma ninja zabierz ostatni klucz i idź do świątyni. Kiedy już się tam znajdziesz, zabierz z podłogi bomby, a spod posągu Buddy klucze. Kiedy zamkną się drzwi, użyj klucza nr 3, a drzwi się otworzą. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się w górę. Na rozwidleniu wybierz ścieżkę w prawo, potem idź w górę. Zapisz stan gry i idź dalej. Zabierz pigułki z ostrygi, bowiem w następnej lokacji czeka na ciebie Boss. A w zasadzie pani Boss, która w dodatku po pierwszej porażce przemieni się w potwora, którego też będziesz musiała pokonać. Zaraz potem idź dalej i skręć w lewo. Otwórz drewniane drzwi za pomocą kluczy zabranych spod posągu Buddy. Przeszukaj pokój, zabierz wszelkie użyteczne rzeczy, po czym wyjdź. Za drzwiami jest ukryta ścieżka – skręć w nią i idź dalej. Znajdziesz jeszcze zapas pigułek z ostrygi i w ten sposób zakończysz ten dzien.

Dzień Czwarty

Idź w dół zboczem, podnieś ziółka i idź dalej. Zabierz ziółka i dalej prosto. Zaskoczy Cię dwóch ninja, pokonaj ich, zabierz ziółka i przejdź dalej – znowu spotkasz ninję (wyskoczy z krzaków). Po walce podnieś strzały i biegnij w dół w kierunku plaży. Pomiędzy łódkami znajdziesz bomby dymne. Idź dalej i przygotuj się na walkę z kolejnymi przeciwnikami. Dwóch będziesz miał przed sobą, trzeci zaatakuje Cię od tyłu. Tego powinnaś pokonać najpierw, dopiero później zajmij się tamtymi dwoma. Skoro już się ich pozbyłaś, idź w prawo, zabierz pigułki i udaj się w lewo, dalej w lewo. Tam spotkasz dwóch ninja. Zabij ich i idź dalej. Znajdziesz wybuchające strzały – zabierz je i skieruj się w górę stoku. Po zabiciu samotnego ninji znajdziesz kolejną broń; podnieś ją i idź dalej. Spotkasz dwóch ninja czekających na szybką śmierć. W pobliżu znajdziesz również torbę ziółek. Teraz szybko przez most, uporaj się z napastnikami (znów dwóch ninja) idź dalej. Na twojej drodze stanie kolejny ninja. Po walce skieruj się w górę, tam czeka jeszcze dwóch ninja i zapas pigułek z ostrygi. Skręć w lewo, pokonaj następnych dwóch ninja i udaj się w stronę plaży. Koniecznie zapisz stan gry, bo oto nadszedł czas walki z trudnymi przeciwnikami. Staną przed tobą trzy stwory, bardzo trudne do pokonania (staraj się walczyć z jednym naraz). Po udanej walce zabierz czarne pigułki i znów zapisz stan gry. Wróć na plażę. Tam spotkasz swojego zaginionego brata. Jaka szkoda, że musisz go zabić...
Po pokonaniu brata otrzymasz nowy miecz i drugą część medalionu. I tak kończy się dzień.

Dzień Piąty

To chyba najkrótszy dzień ze wszystkich. Po rozwaleniu jak największej liczby zombiaków poznasz bossa. W zasadzie dwóch – są to robale. Łatwo je pokonać, celuj po prostu w głowę. Po udanej walce otrzymasz kolejny miecz.

Dzień Szósty

Znajdujesz się na drodze po prawej stronie świątyni. Wejdź do niej i podnieś świecący przedmiot z podłogi. To okulary, dzięki nim możesz poruszać się po całym mieście i zbierać wszystko, czego przedtem nie zebrałaś. Teraz idź w lewo i w górę, na końcu ulicy skręć w lewo – znajdujesz się przed sklepem z kostiumami. Możesz tam wejść i zmienić strój. Kiedy już się zdecydujesz, wyjdź na zewnątrz i idź prosto ulicą. Spotkasz tam zombiaka z mieczem, możesz na nim wypróbować swój nowy miecz. Następni w kolejce do zniszczenia to zombiak, dwa razy dwaj panowie z włóczniami i znowu zombiak (przed schodami świątyni). Wejdź po schodach, podnieś czarne pigułki, poszukaj też pigułek z ostrygi (schowane pod proporcem). Teraz dalej po schodach, przeszukaj wszystkie pomieszczenia (kryją mnóstwo zapasów). Po zakończeniu szukania wróć drogą, którą przyszłaś, po drodze przeszukując także Dojo. Wybierz drogę po prawej stronie świątyni, skieruj się w górę, a na końcu drogi skręć w prawo. Oto, co masz teraz zrobić: pozbądź się dwóch zombiaków z mieczami, idź dalej, zabij zombiaka i kolesia z włócznią, zabierz pigułki z ostrygi, zabij dwóch wojowników z włóczniami, zabierz pigułki, zabij samuraja i włócznika. Przy wejściu w aleje spotkasz ten sam zespół – pokonaj ich i wejdź. Tu spotkasz dwóch włóczników i zombiaka (pamiętaj o zabieraniu zapasów leżących na ziemi), następnie dwóch włóczników.

Za bramą Shinto zobaczysz drzwi z wymalowanym na nich wielkim znakiem kanji – przejdź przez nie. Spotkasz tam człowieka zajmującego się wyrobem mieczy. Dostaniesz od niego jeden – zamień na niego swoją poprzednią broń. Sprzed domu możesz pójść na plażę i pozbierać zapasy albo wrócić w okolice świątyni w centrum miasta. Kiedy znów przejdziesz przez papierowe drzwi, znajdziesz się na drodze, gdzie możesz wybrać kierunek w dół lub w poprzek. Wybierz poprzeczną drogę, dojdziesz do bram zamku. Za bramą czeka bestia, zaraz po niej następna i jeszcze następna, nieco inna. Zanim dotrzesz do zamku, czeka cię potyczka z jeszcze jednym potworem. Zaś w zamku czeka na ciebie dwóch nowych prześladowców, potem jeszcze dwóch (pamiętasz o zapasach, mam nadzieję?). Użyj savepointu. Teraz skieruj się na prawo i w dół od bramy. Znajdziesz się w pomieszczeniu z kamieniami wystającymi ze ściany. Wskocz po nich na górę i idź w lewo. Wskocz na dach, zabierz zapasy i pozbądź się dwóch ninja. U szczytu dachu spotkasz dwóch następnych przeciwników. Teraz po kolei spotkasz: ninję, dwóch ninja (teraz przeskocz na prawą stronę dachu), znowu dwóch ninja, ninja i nietoperza (dwukrotnie w kolejnych lokacjach). Wbiegnij na górę po dachu, zabierz zapasy broni i przygotuj się na kolejny atak. Oto, co czeka cię teraz: spotkanie z nietoperzem i ninja, skok na dach, wspinaczka w górę, walka z kolejnym wojownikiem ninja, wreszcie dotarcie na balkon. Zapisz stan gry, bo za drzwiami czeka na ciebie Boss. Po jego pokonaniu pojawią się schody prowadzące na dach. Tam spotkasz końcowego bossa. Jest maksymalnie trudny do pokonania, więc uważaj na siebie. I nie daj się zabić na samym końcu.

That's the way to do it, man!

THE X FILES

Klawiszologia:
Trójkąt: zaniechanie akcji;
Kwadrat: test posiadanych przedmiotów
Kółko: wybieranie ikon posiadanych przedmiotów/zmiana trybu w menu PDA
Krzyżyk: wykonanie czynności
Start: pauza
Select: przerwanie akcji video (jeśli ustawisz sobie tak w opcjach gry)

Używane Skróty:
G - góra (idź w górę - najczęściej oznacza to "do przodu")
T - tył (idź w tył - najczęściej "w dół")
L - lewo (idź w lewo)
P - prawo (i w prawo)

FBI FIELD OFFICE

Wchodzisz do biura i spotykasz agenta Marka Cooka. Wybierz okienko emocji (obojętnie które), a po rozmowie idź: G, L (staniesz naprzeciwko swojego biura). Usiądź na fotelu (nakieruj kursor na fotel za biurkiem i zaświeci się rączka - wciśnij "X" a usiądziesz). Odbierz telefon (znów nakieruj i "X") - w razie co, skorzystaj z automatycznej sekretarki w telefonie (gdybyś nie zdążył odebrać). Weź teczkę z biurka i obejrzyj ją. Teraz spójrz T - zobaczysz szuflady, otwórz jedną i weź swoje manatki. Teraz wyjdź z pokoju: G, G, P, G, L, G. Wejdź do sali konferencyjnej. Teraz L i otwórz szafkę "Authorized Agents Only". Weź lornetki i resztę. Zamknij szafkę. Wyjdź z pomieszczenia. Idź w prawo do końca korytarza (do flagi) w prawo, prosto i w lewo: powinieneś zobaczyć drzwi z napisem: Armisted Shanks S. A. I. C. Właź.
Zapytaj Skinnera: "What case they were working on?". Obejrzyj papiery. Pogadaj z Shankiem - zadaj mu WSZYSTKIE pytania. Da ci on dyspozycje dla agenta Cooka. Teraz L, L, G i wyjdziesz do hallu. Odpowiedz Cookowi cokolwiek i idź do jego gabinetu (G, G), zadaj mu pytania (dwa, w których nie ma słówka APB - tego z APB nie wolno ci zadać!) i użyj na nim "Case Files" (kółko, wybierz Case Files, X i naprowadź na niego). Powinien być "szczęśliwy". Wróć do swojego biura.
Usiądź za biurkiem i spójrz w lewo. Obejrzyj tablicę informacyjną bardzo dokładnie. Teraz wciśnij "x" dwukrotnie na ekranie komputera. Teraz z Menu komputera kolejno: APB -> SEND -> QUIT. Wyjdź na korytarz. Spotkasz Skinnera. Teraz użyj PDA (kółko i użyj), tam zaznacz Everett i Comity Inn.

COMITY INN, EVERETT

Jesteś w recepcji. Pokaż swoje dokumenty FBI i zadaj pytanie. Potem pojawi się ich więcej. Ostatnim pytaniem niech będzie: "We'd like to see their rooms" (Wcześniej dostaniesz kartkę z numerem wozu).
Pokój Muldera: Poczytaj gazetkę spod lampy, spójrz na popielniczkę, przeszukaj walizkę na łóżku. Przejrzyj akta. Zrób krok w kierunku drzwi i w lewo. Podnieś książkę "From Outer Space, Jose Chung" (leży po prawej). Idź G i włącz telewizor. Obejrzyj butelkę na nim. Idź prosto do pokoju Scully - spotkasz Skinnera.
Pokój Scully: Idź G, L i obejrzyj Biblię (Holy Bible). Podejdź do laptopa Scully (po lewej od Biblii) obejrzyj go i weź. Pogadaj ze Skinnerem. Teraz sprawdź ikonkę telefonu (lewy górny róg). Wyjdź drzwiami za Skinnerem. I wejdź z powrotem do recepcji. Pogadaj z recepcjonistką i znów sprawdź ikonkę telefonika w rogu. Obejrzyj dokładnie spis. Zapisz numery: 202-555-0149 w Washingtonie, DC i 206-555-0182 w Seattle. Zadzwoń pod numer do Waszyngtonu dodając przed nim 1. Krótka gadka. Teraz zadzwoń do Seattle (nikt nie odbiera).
Użyj PDA, by przenieść się do FBI Field Office w Seattle.

FBI FIELD OFFICE

Idź G, L, P - znajdziesz się u siebie (odłożysz laptopa).
Usiądź za biurkiem (jeśli na początku gry wybrałeś nastrój: indifferent, może tu leżeć list od byłej żony - przeczytaj). Wejdź do komputera. ING -> PHONE -> 206-555-0182. Powinno wyświetlić się Dockside Warehouse w Seattle. Wyjdź i użyj PDA, żeby się tam dostać.

DOCKSIDE WAREHOUSE

Podejdź do Skinnera i użyj "Lockpick" na kłódce, żeby otworzyć drzwi. G, P, G, L i spójrz w dół. Krew. Użyj "Evidence Kit" na plamie krwi. Podnieś wzrok, spójrz na słup, przyjrzyj się mu i użyj "Evidence Kit" do wyciągnięcia pocisku. Teraz idź P, G, P i spójrz na podłogę (pojawi się oczko, gdy przeszukasz podłogę kursorem). Na widocznym papierosie użyj "Evidence Kit". Idź: P, G, G, P, G, L, G, G, G. Powinieneś stanąć w progu biura. Ciemno. Odpal "Flashlight" - latarkę i wejdź do środka. G, G, G, G (po schodach). Obejrzyj pudełko z narzędziami i weź łom. Idź: P, G, G, D, G, G. Spotkasz Skinnera. Idź: G, G, G, G, R, G, G i spójrz w dół. Podejdź i użyj łomu na skrzyniach. Użyj "Evidence Kit", by pobrać próbki tajemniczego pyłu. Idź G, a potem do biura. Pogadaj ze Skinnerem. Wypróbuj na nim wszystkie pytania i pokaż wszystkie próbki - obejrzyj jego reakcje. Idź G, G, G, G, G, G, G, P, G, L. Otwórz drzwi i wyjdź z magazynu.
Idź: L, G, P, G, P, P, G, L. Pogadaj z Jamesem Wongiem myjącym łódź. Pokaż mu legitymację FBI. Zadaj mu wszystkie pytania i użyj na nim ikonki ryby, która się pojawi. Idź teraz: L, G, L, L, G, G, L, G, G, R, F. NAGRAJ STAN GRY! Pogadaj i zrób krok do przodu. Teraz szybko odpal kamerę i zrób zdjęcie samochodu - musisz wcisnąć "x". Użyj PDA, żeby przedostać się do Crime Lab w Seattle.

KING COUNTRY CRIME LAB

Zadaj Johnowi Amisowi wszystkie pytania. Pokaż mu potem wszystkie zebrane dowody i poproś o analizę. Następnie wróć do Field Office w Seattle.

FBI FIELD OFFICE

Odwróć się w prawo, wejdź do pokoju konferencyjnego i pogadaj ze Skinnerem. Użyj na nim wszystkich dowodów - wróci do Waszyngtonu.
Ty wróć do swojego gabinetu. Siądź za biurkiem i czekaj na Cooka. Pogadaj z nim, a zaproponuje ci, że jego kumple z Computer Crime Division mogą przebadać laptopa Scully. Zgódź się. Gdy wyjdzie poszukaj w bazie danych (w komputerze) informacji na temat Wonga. Krok po kroku:
ING -> search JAMES WONG -> CRIMINAL -> SEARCH. Poczytaj sobie o nim. Teraz informacje o samochodzie, którego zdjęcie wykonałeś.
Użyj PHOTO -> DOWNLOAD -> (potrzebne jest zdjęcie z tablicą rejestracyjną) -> zapamiętaj 240 EAK -> ING -> VEHICLE LICENSE NUMBER 240 EAK -> GOVERNMENT/MILITARY -> SEARCH. Niestety. Figa z makiem. Wyjdź, użyj PDA i jedź do Dockside Warehouse w Seattle.

DOCKSIDE WAREHOUSE

Podjedzie samochód, nie ruszaj się z ukrycia, dopóki mężczyzna nie zamknie za sobą drzwi. Idź: G, P. G, G, L, G, L i używając lockpicka wejdź przez tylne drzwi. Idź P, G, L, G, G. Użyj "Binoculars", żeby zobaczyć co robią tajemniczy kolesie. Idź G, L, G, P, P i spójrz w dół. Znajdziesz plamę krwi. Po jej lewej stronie jest skrytka w podłodze - użyj jej. Otworzysz ją i zamkniesz. Użyj PDA, i przenieś się do miejsca: Apartment w Seattle, czyli do domu.

APARTMENT

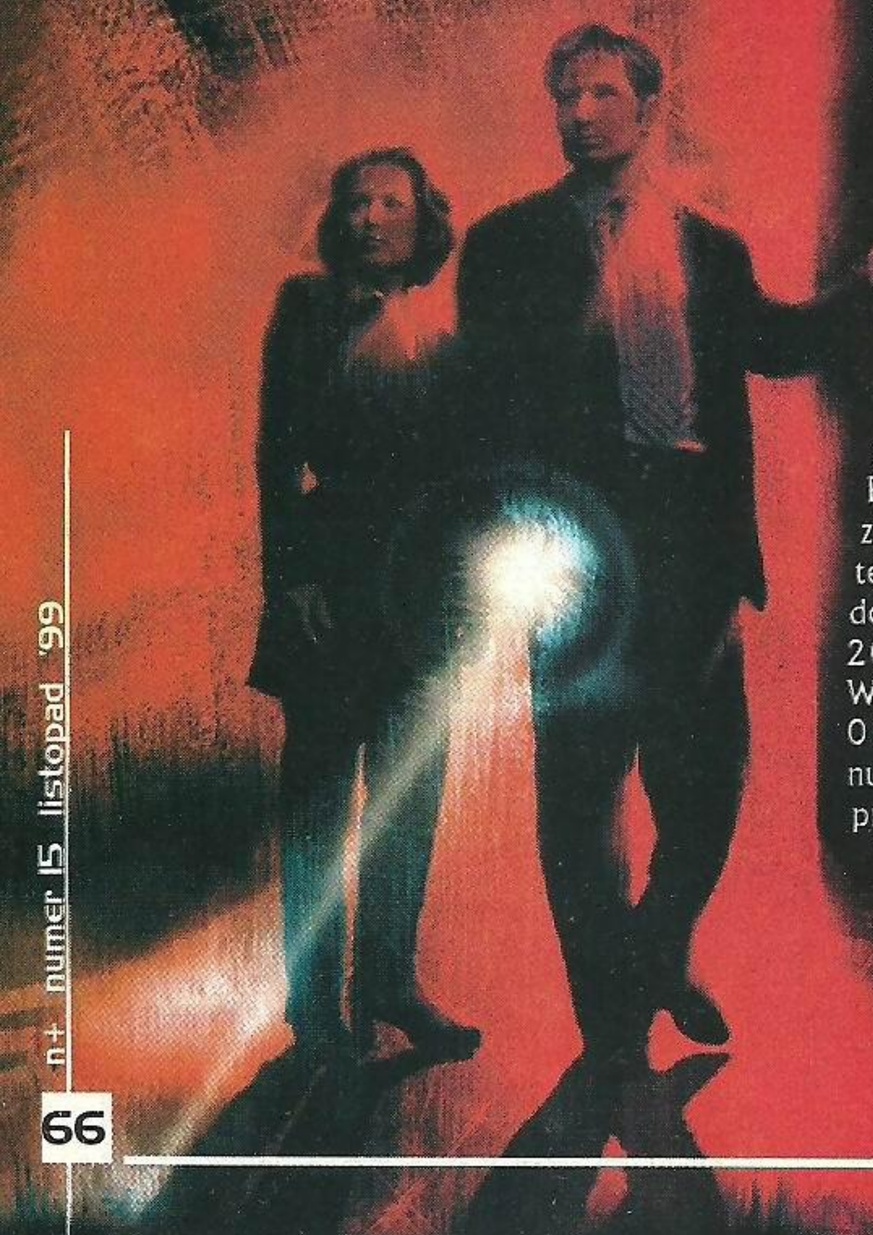
Wejdź do srodka. Idź G i włącz telewizor. Idź L, L i sprawdź rupiecie na sofie. Odwróć się w lewo i idź przez hall do sypialni. Poszukaj na stoliku pod lampą krawatów FBI. Tylko je obejrzyj. Teraz obejrzyj journal na stoliku obok łóżka i idź spać, "używając" łóżka. Następnego dnia idź do łazienki i popatrz w lustro, a potem, używając PDA przedostań się do Field Office w Seattle.

FBI FIELD OFFICE

Sprawdź leżące ciało Cooka. Idź do szafy przy biurze Shanksa i zobacz, że zginął laptop Scully. Gdy zadzwoni telefon odbierz go w swoim biurze. Potem pojawi się Cook. Zadaj mu wszystkie pytania i za pomocą PDA jedź do Dockside Warehouse w Seattle.

DOCKSIDE WAREHOUSE

Pokaż legitymację FBI oficerowi Mendozie. Zapytaj lekarza po prawej - zadaj wszystkie pytania. Pogadaj z fotografem - jak wyżej. Idź L, G i pogadaj z Detektyw Mary Astadourian z the Seattle Police Department. Zadaj jej pytania. Idź G, do kabiny i sprawdź wszystko. Spójrz D i przejrzyj papiery Hell Bank Note. Obróć się L i sprawdź żółty materiał z napisem "Tarakan". Idź L, L i sprawdź lekarstwa w szafce. Idź P, G i wyjdź z kabiny. Teraz P, P i pogadaj z panią detektyw. Użyj ikonki



ryby, koszulki i prochów na niej. Idź P, G, P, by pogadać z Harbor Master (przed chwilą przylazł z kawą). Znów wykorzystaj na nim wszystkie ikonki. Teraz udaj się do Tarakan w Seattle, za pomocą PDA.

IMPOUND DOCK: THE TARAKAN

Spójrz G i obejrzyj górny pokład. Idź L, G, P. Teraz idź G, P, G i wleź w drzwi. Widzisz napis na tabliczce: DILARANG MASUK KECUALI CREW? Ok. Idź F, P, D - po schodach. Idź: G, G, P, G. Obejrzyj skrzynie. Obejrzyj logo na jednej z nich (czarny orzeł). Idź L i G, G, G - obejrzyj pudełko. Otwórz. Idź: L, G, G, G, P, G, L, G, G, G, G, L, G, Wyjdziesz z korytarza. Idź P, G, L i wejdź w korytarz. Wejdź do kabiny. Po schodach: G, G, G - obejrzyj książkę napisaną po rosyjsku. Idź P, G i wyjdź z kabiny. Idź G - wejdziesz do następnej. Idź R i spójrz D - zobaczysz otwarty sejf. Weź jego zawartość. Idź P, G - wyjdziesz z kabiny, a potem P, G - do drzwi na pokład. Obróć się w lewo i idź do przodu (nie w górę po schodach!), L, G, L, obejrzyj białe cienie widoczne na ścianach. L, G, P - staniesz przy schodach. Idź do góry po nich, a potem G, G, L - do drzwi. G, G, L. Na razie z nią nie gadaj. Obejrzyj odciski palców na stole obok niej. Zadzwoń do Amisa, za pomocą komórki: w komórce MENU i poszukaj jego numeru. Zadzwoń (zielonym guziczkiem) i zapytasz o odciski palców. Pogadaj z detektywką i użyj na niej "Payroll Log", a potem reszty ikonek. Wróć do detektywki, wysłuchaj Mendozy i jedź (za pomocą PDA) do Coroner's Office w Seattle.

MEDICAL EXAMINER'S OFFICE

Zadaj wszystkie pytania i obejrzyj wszystko co możesz (prześwietlenia, biurko). Użyj "Wong's drugs" na lekarce. Tarakana też. Teraz odnajdź pytanie "Who were the FBI agents?". Pogadaj z detektywką "na każdy temat" i za pomocą PDA udaj się do the Seattle Crime Lab w Seattle, rzecz jasna.

KING COUNTRY CRIME LAB

Pogadaj z Amisem i zadaj mu wszystkie pytania. Pokaż mu odciski palców (Fingerprints). Daj mu: Lead Sphere, Captain's Journal, Payroll Log (może go nie być) i Bullet. Wracaj do domu - Apartment, Seattle.

APARTMENT

Idź: P, L i spójrz na biurko. Odbierz informacje z automatycznej sekretarki (najważniejsza jest ta od Amisa o "fingerprints"). Teraz zaloguj się w komputerze i odbierz e-maile. Przeczytaj mail od Amisa. X-em odpal attachment: TARAKAN.DAT, otworzy się baza. Podświetl FBI i search.
Wyjdź i otwórz drzwi. Odpowiedz Cookowi. Zadaj mu wszystkie pytania i zastosuj na nim ikonkę "Fingerprints". Nieźle się rozgada. ZACHOWAJ GRĘ! I jazda do Dockside Warehouse w Seattle.

DOCKSIDE WAREHOUSE

Siedzisz w ukryciu. Teraz musisz działać szybko (po to zachowywałeś grę). Widzisz ciężarówkę? Podejdź i wsiądź na miejsce kierowcy. Spójrz w dół i P, dokładnie na skrytkę (taką jak zwykle w samochodach, na desce przed pasażerem) Otwórz ją i zabierz skrawek papieru z adresem: RR#1121, 82434. Szybko wyjdź z ciężarówki po stronie pasażera i wracaj do domu.

APARTMENT

Idź spać. Rano przylezie detektywka i zacznie marudzić. Wysłuchaj jej i zadaj wszystkie pytania. Po ostatnim powinieneś obejrzeć taśmę video. Kobieta zapyta cię o opinię - wyraź jakąś. Dostaniesz fax od Amisa - jeśli dałeś mu dziennik rosyjski. Zadzwoń do niego za pomocą komórki. Nikogo nie ma. Użyj na detektywce wszystkich ikonek: Gordon's Hauling, Tarakan, Crew Cut Man i Mulder. Idź L, G do biurka i odbierz faxy. Obejrzyj je. Podziel się z detektywką wszystkim co wiesz. Pokaż jej wszystkie faxy. Zawsze mów jej wszystko.
Zapytaj: "Can I take a shower first?" I jedź do Coroner's Office w Seattle.

MEDICAL EXAMINER'S OFFICE

Obejrzyj sobie wszystko, a potem zadaj lekarce wszystkie pytania. Gdy już się wygada jedź do Gordon's Hauling w Charno.

GORDON'S HAULING, CHARNO

ZACHOWAJ GRĘ! Idź G i otwórz drzwi biura. Znów idź G, a potem spójrz w dół. Zobaczysz na podłodze zeszyt. Najpierw się rozejrzyj. Znajdź szpadel (nie bierz go) i lodówkę - gdy spojrzysz w dół znajdziesz tam małe okienko. Teraz akcja. Weź dziennik (filmik). Weź szpadel. Otwórz szpadlem kratę przy lodówce. Na trawniku wciśnij "x" na ikonce w prawym dolnym rogu. Po nieudanej próbie (szkoda, cholera!) pogadaj z detektywką i użyj na niej wszystkich ikonek. Wracaj do domu.

APARTMENT

Idź do sypialni i połóż się spać. Rano jedź do FBI Field Office w Seattle.

FBI FIELD OFFICE

Idź R, G do pokoju konferencyjnego. Podejdź do Cooka i zadaj mu wszystkie pytania. ZACHOWAJ GRĘ!
Za pomocą PDA jedź do Smolnikoff's Warehouse w Seattle.

SMOLNIKOFF'S WAREHOUSE

Użyj pistoletu (masz go w swoim "plecaku"). Teraz wskaźnik kursora będzie twoim celownikiem. Kliknij na Cooku (zacznie cię osłaniać), odwróć się P i skończ trzech kolesi. Po skończeniu ich idź G, G, G, potem po schodach w górę i znów: następne piętro. Teraz szybko P, P i skończ kolesia. Znów P, P i następny trup (oby nie ty). P, P i idź przed siebie. P, P, do góry i przed siebie. Nie odkładaj pistoletu. Na następne piętro. G, G, L, T, G - wrócisz do schodów i zejdziesz nimi w dół. Oto Smolnikow. Nie zabij go! Ani nie rozmawiaj z nim. Idź G, L i do góry po schodach. P, G, P, G - na drugie piętro po schodach. P, P, G (nie do góry, tylko przed siebie) - zejdź na pierwsze piętro. Zobaczysz otwarte drzwi na zewnątrz. Idź: P, G, P, G i obejrzyj książkę na stole. Spróbuj ją wziąć. Obróć się w prawo i spójrz na czarny znaczek na otwartej skrzyni. Idź w przód i weź z podłogi pistolet. Wracaj do Smolnikowa. Zadaj mu wszystkie pytania, a potem udaj się do Crime Lab w Seattle.

KING COUNTRY CRIME LAB

Pokaż Amisowi znaleziony przed chwilą pistolet. Za pomocą PDA wracaj do Smolnikoff's Warehouse.

SMOLNIKOFF'S WAREHOUSE

Pogadaj ze Smolnikowem. Odbierz komórkę i wracaj do domu.

APARTMENT

Uspokój detektywkę - pogadaj z nią. Podejdź do komputera i odbierz e-maile. Przeczytaj list od Otto Dee. Przeczytaj JOHNDOE.DAT. Teraz: Government/Military -> Search Restricted! Więc "Quit". Przesłuchaj automatyczną sekretarkę w telefonie. Idź do sypialni, odpal PDA i użyj ikonki ołówka. Poczytaj swój notanik. Cały! W PDA wciśnij kółko, kółko - przejrzyj zapiski strzałkami. Idź spać. Rano jedź do Sand Point Hangar 4 w Seattle.

HANGAR 4

P, P, P - zobaczysz dwoje dwoje drzwi. Idź w prawe - znajdziesz Pana X. Wybierz emocję. Potem odpowiedz: "You have my word". Pogadaj odpowiadając cokolwiek, potem odwróć się w którąś stronę - pojawi się detektywka. Pogadaj z nią i jedź do Hospital w Gold Bar.

PRESBYTERIAN HOSPITAL

Powiedz Dr McIntyre kolejno: "We're looking for Dana Scully", "I'm. with the FBI", Pokaż legitymację FBI, "Walter Skinner". Teraz zadaj lekarce wszystkie pytania. ZACHOWAJ GRĘ! Idź do pokoju za lekarką. Teraz gadka ze Scully (wreszcie!). Musisz być szybki!!! "Assistant director Skinner asked us to look for you". "Agent Willmore". "A black Man". Potem pokaż jej "stiletto", dostałeś je od Pana X. Pokaż jej fotografię Smolnikowa. Pogadaj z nią o wszystkim, użyj ikonek. Jedź na Rural Route 1121.

RAIL YARD, RR 1121

G, G, G, G, G, G, G, G, G (9 razy). A potem w górę. Wespnij się na słup.
Obróć się w lewo i za pomocą lornetki znajdź kontener z napisem: 82434.
Złaź w dół: czeka na ciebie pani detektyw. Zadaj jej wszystkie pytania. Idź: P, G, P, G, G. Spójrz na wagon po prawej - zobaczysz detektywkę. Idź G i otwórz wagon. Wejdź do środka. Idź P, P, G, G - pojawi się bezdomny. Zadaj mu wszystkie pytania. Gdy pojawią się odpowiedzi wybieraj kolejno: "Photographs", "Moving pictures", "Videotape" - wybierz ją. Jedź do FBI Field Office w Seattle.

FBI FIELD OFFICE

Włóż kasetę do odtwarzacza (na prawo od komputera). Kiedy zatrzymasz taśmę wciśnij CAPTURE. Szukaj: Government/Military -> Search. Quit. Teraz zaznacz CONNECT (odpali się wideokonferencja). Zadaj rozmówcy wszystkie pytania. Użyj PDA i otwórz e-mail: B/9 Force 10 (pierwszy mail z listy - musisz iść do góry). Otwórz plik (X), by załadować koordynaty z Alaski.
I za pomocą PDA jazda do Rauch's house na Alasce.

RAUCH HOUSE, ALASKA

G, G, L, G, L, G, P. Wejdź przez drzwi. P, G, L, G. L - spróbuj pogadać z Rauchem. Nie da się za specjalnie. Spójrz na sufit (wisi laleczka), pociągnij za nią. Po nowych schodkach wejdź na strych. Zadaj wszystkie pytania Mulderowi. Idź P, T, G, P, G, P - zejdziesz ze schodów. ZACHOWAJ GRĘ! Będzie ostro.
Pojawią się zaraz agenci - możesz ich zabić albo uciekać. Wybór należy do ciebie. Wyjdź i schowaj się na ganku. Nie idź w przód!
By ich zabić: poczekaj, aż powiedzą ci, że "Investigation is over". Wyciągnij broń i zastrzel kolesi, a potem grzej do swojego samochodu (po lewej). Automatycznie dojedziesz do ukrytych baz na Alasce. By zwiewać: Obróć się w prawo. I uciekaj do lasu. W lesie biegnij: P, G, G i schowaj się do dziury. Dalej potoczy się samo.

SECRET BASE, ALASKA

Wejdź do budynku i bądź gotów.
Idź G - zobaczysz Scully. Jeszcze raz G - przez drzwi wejdziesz do hallu. L, G, G. L - zobaczysz zwłoki żołnierza. Weź pistolet. Przyda się. G, P - spotkasz Muldera. Nie strzelaj. Wybierz odpowiedź: "Scully, run!" W nowym pomieszczeniu odwróć się P i zastrzel żołnierza. Wróć do pokoju, gdzie spotkałeś Muldera. Idź do górnego prawego rogu. Patrząc na ścianę idź: L, G, P. Powinieneś znaleźć się w pokoju z mnóstwem czarnych skrzyń. Po gadce zabij żołnierza, wyjdź z pokoju i idź: L, G, G. Stoisz przed drzwiami do Central Control Room. Idź: P, G, L i G, G, G, G - hallem, wokół pomieszczenia na środku. Wejdziesz do sporego, ciemnego pomieszczenia. Na jego środku stoi szklana kabinka. G, G, G, G - przez otwarte drzwi. Rozejrzyj się i wciśnij zielony guzik. Idź: L, G. Wyjdziesz. Teraz znów: L, F. Naciśnij czerwony guzik. Nie wchodź. Idź: P, G, L, G, G, L, G, L - do następnych drzwi. Znów otwórz drzwi czerwonym guzikiem. P, P, G, G, G, G, G, G, G (7 razy) - idź hallem, trzymając się lewej ścianki. Teraz P, G - wejdziesz do pomieszczenia z popsutymi monitorami. Idź: G, L - zobaczysz czarny guzik: "Life Support Systems: Entry". Naciśnij. Idź: L, G, G. Wejdziesz do głównego hallu. Idź: L, G, L i G, G, G, G, G, G, G, G (8 razy) - trzymaj się ściany po lewej, z prawej miniesz szklane izolatki. Teraz L i G - przez otwarte drzwi.
Spotkasz Scully, a ta zapyta cię o kierunek wybierz w prawo. Wyjmij broń i ZACHOWAJ GRĘ!
Teraz wszystko szybko: G, G - zabij strażnika po prawej (zanim drzwi się otworzą!), wyjmij klucz z zamka, L, G, G, G, G (do szklanej izolatki) i przejdź przez nią (P, P) - obróć się o 180 stopni zamknij izolatkę za sobą (czerwonym przyciskiem) - zamkniesz w niej Muldera. Najszybciej jak potrafisz użyj swojego "Stiletto" na Scully (tuż po tym, jak twój przyjaciel ci przyłoży).

I teraz...
Już nic nie ma. Gratulacje. Możesz iść spać. Spokojnie, hehe...

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

txt: NOL

Nie wiem jak wy, ale ja zawsze marzyłem o "symulatorze" skatera. Jednak ani TOP SKATER, ani 3EXTREME nie dawało zbyt wielu powodów do radości. Na szczęście pojawiło się TONY HAWK'S SKATEBOARDING...

MENU GŁÓWNE

Mamy tutaj sześć opcji. Oto i one:

CAREER MODE - kwintesencja gry, to tutaj odkrywamy wszystkie etapy i ukryty sprzęt.

2 PLAYERS - czyli zabawa w dwójkę(cokolwiek miałoby to znaczyć). Mamy trzy tryby multiplayer:
GRAFFITI - przyznam się wam, że razem z moim bratem Bartem najczęściej katowaliśmy właśnie tryb Graffiti. Zabawa polega na tym, aby podczas dwuminutowego przejazdu zaznaczyć jak najwięcej "zabawek"(ramp, quarter-pipe'ów, rurek itp.). Jak to zrobić? Na przykład jeden z was robi na rurce boardslide'a i zaznacza sobie rurkę. Teraz drugi skater wskakuje na tę samą rurkę i robi 5-0 grind z zejściem kickflip. Zrobił bardziej punktowany trik, więc teraz on zaznacza rurkę. I tak w kółko, aż jeden z oponentów nie potrafi zrobić tak dobrego triku jak kolega po padzie. Pod koniec przejazdu podliczana jest liczba "zaznaczonych" zabawek i w ten sposób wyłania się zwycięzca.

TRICK ATTACK - prosta sprawa, dwie minuty i wygrywa ten, kto nabije więcej punktów.

HORSE - raczej nieciekawa rzecz. Mamy dziesięć sekund na zrobienie triku, później nasz przeciwnik musi nabić co najmniej tyle punktów co my. I tak w kólko - można grać w szubienicę...

SINGLE SESSION - to samo co CAREER, tylko na wybranym levelu.

PRACTICE - dzięki tej opcji możemy po prostu pojeździć dla przyjemności. Brak drażniącego czasu tylko uprzyjemnia rozgrywkę. Taka sztuka dla sztuki...

OPTIONS - chyba nie muszę tłumaczyć co to oznacza. Warto jedynie napisać, że AUTOKICK(ON/OFF) to włączanie/wyłączanie automatycznego odpychania.

VIEW VIDEOS - to nic innego jak oglądanie wszystkich sekwencji video występujących w grze...

KOMENTARZ DO SYSTEMU TRIKÓW

Neversoft stworzyło system trików bazujący na punktach zdobywanych w zależności od zrobionego triku, ilości zrobionych trików przed lądowaniem oraz tego jak często powtarzamy dany trik. W razie gdybyście nie zrozumieli, poniżej podaję przykład...

Fastplant(250) + Kickflip(100) = 350 x (2 triki) = 700 punktów

Fastplant jest wart 250 punktów, a Kickflip 100, co daje razem 350. Zrobiliśmy dwa triki przed lądowaniem, wiec nasza punktacja jest mnożona przez 2 co daje 700 punktów. Tak właśnie dostajemy punkty w Tony Hawk Skateboarding. Jedyne wyjątki zachodzą podczas obrotów.

Same obroty nie są do końca uznawane za triki, lecz tylko jako mnożnik. Zresztą popatrzcie...

Kickflip (100) + obrót 180 = 200 (jest to spowodowane tym, że każdy obrót o 180 stopni podnosi mnożnik o jeden)

180 stopni w tym triku nie jest liczony jako kolejny trik, a combo 180 Kickflip jest uznawane jako jeden trik mnożony przez 2, ponieważ był to obrót. Każdy obrót o 180 stopni podwyższa mnożnik o 1 (dla punktów zdobytych za każdy trik, prócz obrotów). Gdybyśmy z Kickflipem zrobili obrót o 360 stopni punktacja wynosiłaby 300, ten sam trick z obrotem o 540 stopni to 400 punktów i tak dalej. Oczywiście Kickflip sam w sobie jest mało opłacalny. Obroty znacznie lepiej sprawują się z grabami.

720 Madonna (525 przyjmując, że nie obracaliśmy się) + 5-0 grind (powiedzmy, że grindowaliśmy chwilę i dostaliśmy 300 punktów) + Kickflip (100) = 925, zanim dodamy punkty liczone za obroty.
Zastanówmy się więc nad mnożnikiem: x5 za Madonnę (x1 za każde 180 stopni i x1 za trik), x1 za 5-0 grind i x1 za Kickflip co daje razem mnożnik x7.
Podsumowując 925 x 7 = 6475 (kupa punktów, nieprawdaż?).
Wszystko okej, ale pozostał problem dziwnych mnożników, czyli 0.5, 1.5, 2.5 i tak dalej. Otóż gdy grindując zrobimy 180 kickflipa, a później znów spadniemy na grind to mnożnik za 180 kickflip nie będzie wynosił (jak mogłoby się wydawać) 2, lecz 1.5, bo PODCZAS obrotu 180 robimy kickflipa. Nie ma dobrze...

Jeszcze jedna sprawa. Na każdym levelu zostały porozmieszczane bonusowe punkty stylizowane na logo THS (niebieskie, obracające się elipsy). Gdybyśmy do wspomnianej sekwencji wartej 6475 doliczyli bonus za 500 punktów nasz wynik wynosiłby... Duuużo, wierzcie mi...

ZDOBYWANIE KASET I MEDALI

Kwintesencją THS jest CAREER MODE. W ten sposób odkrywamy nowe etapy, nowy sprzęt i ukrytego skatera. Rzecz w tym, że odkrywanie wcale nie jest takie proste, bo kasety dzięki którym odkrywamy cały stuff, poukrywano na każdym etapie. O tym jak je zdobyć możecie przeczytać poniżej, choć jeśli chcecie czerpać z gry maksimum przyjemności radzę wam: korzystajcie z moich porad jak najrzadziej...

A.) ETAPY W KTÓRYCH ZBIERAMY KASETY

I.) WAREHOUSE - WOODLAND HILLS

1.) Zdobyć 2.500 punktów
2.) Rozbić 5 zestawów brązowych skrzyń
3.) Zdobyć litery S-K-A-T-E
4.) Zdobyć ukrytą kasetę
5.) Zdobyć 10.000 punktów

WAREHOUSE to level prosty jak drut i jedyną rzeczą, która może sprawić problem to zdobycie punktów (początkującym) i zdobycie ukrytej kasety (ślepym). Punkty zdobywamy slide'ując po kopingach i rurce na środku magazynu. Ukryta kaseta znajduje się w klatce powieszonej nad rampą - wystarczy rozpędzić się z samej góry i dobrze wybić.

II.) MIAMI SCHOOL

1.) Zdobyć 7.500 punktów
2.) Zaliczyć 5 stolików grindując, lub 2 slide'ując po nich.
3.) Zdobyć literki S-K-A-T-E
4.) Zdobyć ukryta kasetę
5.) Zdobyć 20.000 punktów

Mimo, że jest to rozległy level, to do trudnych nie należy. Punkty zdobywamy na murkach, których jest mnóstwo lub łapiąc graby w basenach.

1.) Patrz wyżej...
2.) Pierwszy stolik leży praktycznie pod

System Trików

- **THS ma dosyć złożony system robienia trików. Oprócz podstawowych "wyczynów", każdy skater ma swoje atutowe triki, które potrafi wykonywać tylko on (ona). Należy pamiętać, że te triki można robić TYLKO gdy wskaźnik w lewym górnym rogu miga NA ŻÓŁTO. To tyle słowem wstępu.**
- **Oto objaśnienie używanych w tabeli skrótów: G- góra, D- dół, L- lewo, P- prawo, GL- góra-lewo, GP- góra-prawo, DL- dół-lewo, DP- dół-prawo, Kw- kwadrat, X- Iks, Tr- trójkąt, O- kółko.**
- **Znaczek + znajdujący się przy liczbie np. 300+, oznacza, że trzymając daną kombinację można nabijać więcej punktów (np. podczas obrotów)**
- **Sam + oznacza, że dany trik to grind i im dłużej go robimy, tym więcej punktów dostajemy.**
- **Jeszcze gwoli informacji: rampa to inaczej vert lub half-pipe. Pół rampy lub charakterystyczny podjazd pod ścianą to quarter-pipe, a rurka wmontowana w rampę (u góry, ta na której można grindować) nazywa się koping.**
- **W statystykach każdego skatera mamy następujące współczynniki: Ollie - wysokość skoku zjazdy, Speed - prędkość, Air - jak wysoko na rampie wylatujemy oraz Balance - jak dobrze nasz zawodnik balansuje podczas grindowania.**
- **I jeszcze jedno: zawodnicy dzielą się na streetowych i rampowych. Różnica polega na tym, że zawodnicy streetowi w miejsce FINGER FLIP'a (GP+Kw), robią HARDFLIPA. Niektórzy rampowcy zamiast 360 FLIP'a (DP+Kw), robią Front Foot Impossible.**

Nazwa	Komenda	Punkty
FLIPY		
Kick Flip	L + Kw	100
Sex Change	DL + Kw	500
Impossible	D + Kw	250
360 Flip/Front Foot Impossible	DP + Kw	300
Heelflip	P + Kw	100
Hardflip/Fingerflip	GP + Kw	300
360 Shove It	G + Kw	250
Kick Flip to Indy	GL + Kw	600
GRABY		
Method	L + O	315+
Stalefish	DL + O	315+
Tailgrab	D + O	315+
Benihana	DP + O	420+
Indy Nosebone	P + O	315+
Rocket Air	GP + O	367+
Japan Air	G + O	367+
Madonna	GL + O	525+
GRIND'Y I SLIDE'Y		
Nosegrind	G + Tr	+
Crooked Grind	GL lub GP + Tr	+
Boardside Grind	L lub P + Tr	+
Smith Grind	DL lub DP + Tr	+
5-0 Grind	D + Tr	+
OBROTY		
Ollie 180	R1 lub L1 pół obrotu	50
Ollie 360	R1 lub L1 cały obrót	100
Ollie 540	R1 lub L1 1 1/2 obrotu	150
Ollie 720	R1 lub L1 2 obroty	200
Ollie 900	R1 lub L1 2 1/2 obrotu	250
INNE		
Wall Ride	Tr naskakując na ścianę	500
Handplant	G + Tr przy kopingu	1000+
Nollie	G + X	200
Fastplant	G, G + X	250

Tony Hawk

Tony Hawk jest najbardziej dochodowym skaterem wszech czasów. Jest też właścicielem firmy Birdhouse zajmującej się produkcją decków (czyli samych desek). Dorastał w południowej Kalifornii, jak większość topowych skaterów i snowboardzistów... Jego życiowym celem jest odkrywanie coraz to nowych aspektów sportu, o czym świadczy fakt, że jest jak na razie jedynym człowiekiem, któremu udało się wylądować po wykonaniu obrotu o 900 stopni.

Ollie: 4, Speed: 7, Air: 7, Balance: 4

Nazwa	Polecenie	Punkty
540 Board VarialP	P, P + Kw	2000
360 Flip to Mute	D, P + Kw	1500
Kickflip MC twist	P, P + O	4000

Bob Burnquist

Urodzony w Brazylii Bob wśliznął się na skateboardową scenę sześć lat temu i do dzisiaj potrafi wszystkich zadziwić. Jego unikatowy styl oraz skłonności do częstej zmiany postawy podczas wykonywania trików (jeśli ktoś jeździ REGULAR to robienie trików "na switch", czyli tak jakby jeździł GOOFY, jest bardzo trudne i wysoko punktowane na zawodach) robią z niego jednego z najlepszych skaterów ostatnich lat.

Ollie: 4, Speed: 6, Air: 5, Balance: 4

Nazwa	Polecenie	Punkty
Backflip	G, D + O	4000
One Footed Smith	P, P + Tr	+

Kareem Campbell

Urodzony w Nowym Yorku Kareem dorastał w Los Angeles, łamiąc tym samym stworzone przez amerykańskich skaterów i tamtejszą brać hip-hop'ową bariery - chłopcy z wschodniego wybrzeża nie lubią się zbytnio z tymi z zachodniego. Jego podwójne "obywatelstwo" pozwoliło wykształcić w nim typowo streetowy styl jeżdżenia.

Ollie: 7, Speed: 4, Air: 4, Balance: 6

Nazwa	Polecenie	Punkty
Frontflip	D, G + O	4000
Kickflip Underflip	L, P + Kw	1500
Casper Slide	G, D + Tr	+

Andrew Reynolds

Jest prosem dopiero od 3 lat(!), ale to wystarczyło by zwrócił na siebie uwagę każdego, kto choć trochę interesuje się skateboardingiem. Z ulic Huntington Beach w Kalifornii (gdzie miał miano super-bohatera), Andrew przenosi się w każde miejsce, gdzie czeka na niego wyzwanie...

Ollie: 6, Speed: 5, Air: 3, Balance: 7

Nazwa	Polecenie	Punkty
Backflip	G, D + O	4000
Triple Kickflip	L, L + Kw	1500
Heelflip to Bluntslide	D, D + Tr	+

Bucky Lasek

Po uprzednim poznaniu charakterystycznej sceny skejtowej na wschodnim wybrzeżu Stanów (gdzie zawsze był o jeden krok przed resztą zawodników) Bucky przeniósł się do Carlsbad w Kalifornii. Chciał pokazać wszystkim skąd jest i po co tu przyjechał...

Ollie: 5, Speed: 7, Air: 6 Balance: 3

Nazwa	Polecenie	Punkty
Fingerflip Airwalk	L, P + Kw	2000
Varial Heelflip Judo	D, G + Kw	2500
Kickflip MCtwist	P, P + O	4000

Geoff Rowley

Pochodzący z Anglii Geoff jest jednym z tych skaterów, którzy nie boją się długich i wysokich poręczy i dużych schodów. Szybko zorientował się, że Liverpool to nie miejsce dla niego i przeniósł się do Huntington Beach w Kalifornii.

Ollie: 7, Speed: 5, Air: 3, Balance: 6

Nazwa	Polecenie	Punkty
Darkside Grind	L, R + Tri	+
Backflip	U, D + Cir	4000
Double Hardflip	R, D + Sq	+

Rune Gilfberg

Pochodzi z Danii, a dokładniej z Kopenhagi, jednak od jakiegoś czasu kółka jego deski turkotają po chodnikach Hummington Beach w Kalifornii. Jest bardzo wszechstronnym skaterem, jednak jego talent daje o sobie znąć, gdy Rune wchodzi na rampę...

Ollie: 4, Speed: 7, Air: 7, Balance: 3

Nazwa	Polecenie	Punkty
Kickflip MCTwist	P, P + O	4000
Christ Air	L, P + O	2100
Front Back Kickflip	G, D + Kw	1575

Jamie Thomas

Obecnie mieszkający w Encinitas Jamie jest prosem od sześciu lat, a jeździ od 12. W tym czasie zdążył nakręcić i wydać sześć filmów kręconych podczas swoich codziennych zmagań z setkami poręczy...

Ollie: 5, Speed: 5, Air: 4, Balance: 7

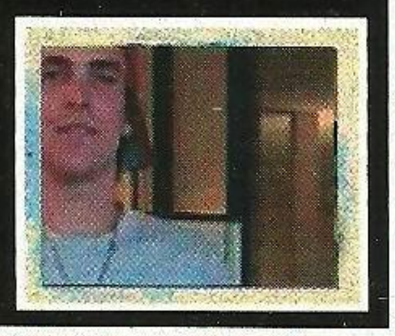
Nazwa	Polecenie	Punkty
Frontflip	D, G + O	4000
540 Flip	L, P + Kw	1500
One Footed N-grind	G, G + Tr	+

Chad Muska

W każdym z odwiedzanych miast Chad czuje się jak w domu. Ten profesjonalista zyskał sławę dzięki ulicznym zawodom organizowanym przez producentów skejtowych akcesoriów w celach promocyjnych. Jego kreatywność i miłość do deskorolki owocują wynikami osiąganymi podczas zawodów.

Ollie: 6, Speed: 4, Air: 4, Balance: 7

Nazwa	Polecenie	Punkty
Frontflip	D, G + O	4000
360 Shove it rewind	P, P + Kw	1500
1 footed Thumpin	P, D + Tr	+



Elissa Steamer

Pochodząca z Florydy Elissa jest pierwszą kobietą, która posiada pro-model deski opatrzony swoim nazwiskiem. Jak to się stało? Otóż sześć razy pod rząd zwyciężyła zawody na których pojawila się cała czołówka skaterek. W tym roku na wiosnę (czyli w czasie gdy odbywają się zawody), Elissa wystartowała w The Skatepark of Tampa Run Pro Contenct przeciwko jeżdżącym chłopcom. Czy już ją lubicie?

Ollie: 6, Speed: 4, Air: 5, Balance: 6

Nazwa	Polecenie	Punkty
Backflip	G, D + O	4000
Judo Madonna	L, P + O	1500
Primo Grind	L, L + Tr	+

dachem na którym zaczynamy. Później jedziemy w prawo i przez alejkę z porozrzucanymi śmietnikami. Na końcu leży drugi stolik. Wyjeżdżamy z alejki i skręcamy w prawo, zjeżdżamy obok rurki(lub po niej) i po lewej stronie jest trzeci stolik. Czwarty stolik leży dokładnie naprzeciwko nas, jeśli odwrócimy głowę w stronę leżących na ziemi telebimów. Po piąty stolik musimy pofatygować się w okolicę basenów.
3.) S zostało umiejscowione na rurce (pod dachem, obok schodków). Jeśli zebraliśmy S, to z K nie powinno być problemów, bo znajduje się parę metrów dalej, wystarczy wybić ze skoczni.
A znajduje się przy czwartym stoliku, a T czeka po prawej stronie kawałek dalej. Trzeba się rozpędzić i wyskoczyć na quarter-pipe. E usytuowano między basenami. Ciężko nie trafić.
4.) Tu jest trochę więcej problemów, bo ukryta kaseta znajduje się na zadaszeniu nad rurką. Aby do niej wyskoczyć trzeba jechać w prawo i na górę. Później wyjechać na podwyższenie (najlepiej pogrindować po rurce biegnącej z oszklonej części dachu) i z niego skoczyć na zadaszenie, które posłuży nam jako skocznia. Musimy się rozpędzić i wybić pod koniec, a kaseta jest nasza.
5.) O punktach już pisałem, ale powtórzę: każdy murek służy do grindowania, jeśli tego nie robicie to zacznijcie. Wcześniej napisałem jak!

III.) NEW YORK MALL

1.) Zdobyć 10.000 punktów
2.) Zniszczyć 5 tablic informacyjnych
3.) Zdobyć litery S-K-A-T-E
4.) Zdobyć ukryta kasetę
5.) Nabić 25.000 punktów

NY MALL to etap który podobnie jak PHOENIX DOWNTOWN JAM ze skateboardingiem nie powinien mieć nic wspólnego, bo na desce powinno się jeździć po prostej nawierzchni, a nie z górki (bo to nie snowboard). Ale okej...
1.) Naprawdę ciężko byłoby tu znaleźć miejsce po którym nie da się grindować. Dosłownie wszędzie czają się murki i rurki...
2.) Design levelu jest naprawdę bardzo prosty - etap wygląda niczym długi tunel. Trzeba jechać przed siebie i sprawdzać każdą odnogę. Ze zniszczeniem tablic nie powinno być problemu.
3.) Tutaj też nie powinniście mieć problemów.
4.) O! Wreszcie coś trudniejszego! Kaseta znajduje się tuż nad literą A. Problem polega na tym, że na pierwszy rzut oka nie wiadomo jak do niej wyskoczyć. Ale to tylko pierwsze wrażenie. Wystarczy się trochę cofnąć (podjechać do miejsca, gdzie na środku znajduje się basenik), a później, trzymając się prawej strony, rozpędzić się. Nie zjeżdżając na dół należy wyskoczyć na grind na balustradę i na samym końcu wyskoczyć tak, żeby wylądować na jednej z rurek między którymi znajduje się kaseta. Pod koniec długiego grinda musimy wyskoczyć w stronę kasety (lewo) i już jest nasza.
5.) Patrz punkt numer 1.

IV.) DOWNTOWN MINNEAPOLIS

1.) Zdobyć 15.000 punktów
2.) Strącić 5 znaków "No skating"
3.) Zdobyć litery S-K-A-T-E
4.) Zdobyć ukrytą kasetę
5.) Zdobyć 30.000 punktów

1.) Punkty najłatwiej zdobyć jest w okolicach fontanny. Można tam znaleźć najwięcej rurek, quarter-pipe'ów i trzeba to wykorzystać!
2.) Pierwszy znak znajduje się na podwyższeniu za twoimi plecami. Wystarczy rozpędzić się i wyskoczyć. Znak znajduje się pod ścianą. Aby dostać się do drugiego znaku należy skręcić w lewo i jechać w kierunku dużego placu. Znak usytuowano tuż przed wejściem do budynku. Aby dostać się do trzeciego znaku musimy jechać przed siebie, i z placu wyjechać drugim wyjazdem. Po chwili jazdy, zaraz za skrzyżowaniem po prawej stronie, na trawniku stoi znak. Czwarty znak ustawiono przy fontannie. Aby dostać się do piątego należy wyjechać z okolic fontanny po lewej stronie i wjechać na quarter-pipe z logiem Tech-Deck.
3.) Ołkej, zaczynamy jazdę i od razu wskakujemy na podwyższenie po prawej. Później Ollie na rurkę i grindujemy po literkę S. Następnie skręcamy w prawo i jedziemy pod górkę. Litera K znajduje się w budynku przed którym ustawiono drugi znak. Po wyjeździe z budynku udajemy się w lewo. A znajduje się nad umiejscowioną u góry rurką. Aby się na nią dostać, trzeba wybić się na skoczni. Jadąc kawałek dalej ujrzymy T umieszczone u góry po lewej. Literka E znajduje się dokładnie nad fontanną.
4.) Ukryta kaseta umieszczona jest praktycznie nad miejscem naszego startu. Trzeba tylko do niej dotrzeć. Obracamy się o 180 stopni, wskakujemy na podwyższenie. Skręcamy w lewo i prosto. Rozpędzamy się i wyskakujemy na ciężarówce tak, by wskoczyć do oszklonego niby okna. Jedziemy na samą górę, na dach w którym są charakterystyczne okna (w podłodze). Teraz musimy tak się rozpędzić, by wybić się ze skoczni usytuowanej po lewej stronie i zgarnąć kasetę...
5.) Temat poruszyłem w punkcie numer 1.

V.) PHOENIX DOWNHILL JAM

1.) Zdobyć 20.000 punktów
2.) Otworzyć 5 zaworów
3.) Zdobyć litery S-K-A-T-E
4.) Ukryta kaseta
5.) Zdobyć 40.000 punktów

1.) Uuuh. Powiem wam coś w sekrecie: n-i-e-n-a-w-i-d-z-ę tego etapu !!! Ciężko zrobić jakieś konkretne komba, a jedyne co pozostaje to czesanie grabów z obrotem 720 stopni. Bezsens...
2.) Zawory są dosyć małe i ciężko je zobaczyć, dlatego podam lokalizację. Pierwszy znajduje się zaraz na początku, na wysoko umieszczonych rurach. Drugi zawór znajduje się pośrodku trasy na skoczni (trzeba jechać środkiem trasy). Trzeci zawór znajduje się na rurze przechodzącej nad trasą. Trzeba ustawić się po lewej stronie i z hopy (czyli skoczni) wyskoczyć na grind (na tę rurę). Utrzymując równowagę dojeżdżamy do zaworu. Zawór czwarty umieszczono na środku trasy, nad dużą reklamą. Trzeba się wybić na skoczni będącej swoistym wgłębieniem na środku trasy. Ostatni, piąty zawór umieszczono praktycznie na samym końcu. Trzeba trzymać się lewej strony i zaraz po zjechaniu na dół musimy dobrze przypatrzeć się ścianie po prawej stronie...
3.) Litera S "wisi" w powietrzu na środku trasy. Należy tylko wyskoczyć. Później jedziemy po lewej stronie i wybijamy się z lewej hopy tak, aby wylądować na rurce (na grindzie), która prowadzi do litery K. Aby zdobyć A musimy jechać tak jak do zaworu numer 3. Musimy dostać się rurką na półkę, a upragniona litera leży schowana w jednej ze skrzyń. Po następną literę musimy jechać jak do czwartego zaworu, a T znajduje się w charakterystycznym podziemnym przejeździe. Ostatnia litera, czyli E to prawdziwy hardcore. Sama litera leży prawie na samym końcu. Po prawej, u góry. Należy tak rozbujać się na ścianach, aby wylecieć wyżej niż umiejscowiona u góry rurka i wylądować na niej na grind. Zdobycie upragnionej litery to kwestia dobrego balansowania ciałem...
4.) Ukryta kaseta to także ciężki kawałek technicznej pracy. Najpierw trzeba się dostać na platformę, na której leży litera A. Następnie wyskakujemy na rurkę i grindujemy do końca. Później, nie hamując robimy Wall Ride (skaczemy na ścianę i wciskamy trójkąt, a gdy chcemy zeskoczyć X) na ścianie tak aby przejechać przez przepaść. Teraz musimy wyskoczyć na naturalny most (brązowy), po którym dostajemy się na rurki prowadzące nas do kasety.
5.) O punktach już wspominałem. Spróbujcie też długich kombosów na rurce, na której jest umiejscowiono zawór numer 3.

VI.) STREETS OF SAN FRANCISCO

1.) Zdobyć 25.000 punktów
2.) Rozwalić 5 aut policyjnych
3.) Zdobyć literki S-K-A-T-E
4.) Ukryta kaseta
5.) Zdobyć 50.000 punktów

Można powiedzieć, że level ten, podobnie jak 3 skateparki na których terenie mają miejsce zawody, to czysty bonus. Mamy tutaj praktycznie w 100 procentach odwzorowane centrum Frisco, co łatwo można zauważyć oglądając chociażby jakiś film w którym skaterzy popisują się swymi umiejętnościami. Frisco to prawdziwy raj dla fanów streetu, zrobienie nawet 100.000 punktów nie powinno być już dla was problemem, a liczne schodki i poręcze umilają tylko zabawę. Budowa etapu jest prosta, auta łatwo znaleźć, a literki leżą praktycznie na ulicy. Jedyny problem to ukryta kaseta. Aby się do niej dostać należy wyjechać na najwyższy budynek i z umieszczonej na nim hopy wykonać naprawdę dłuuuugi skok. Życzę powodzenia...

B.) ZAWODY

W miarę zdobywania kolejnych kaset, THS dopuszcza nas do zawodów. Z jak najlepszej strony możemy pokazać się podczas trzech przejazdów, z których oceniane są najlepsze dwa. Oto i trzy miejscówki na których staniemy oko w oko z najlepszymi:

I.) CHICAGO SKATEPARK
Mnie nieodparcie kojarzy się ze skejtparkiem Vans'a w Kalifornii. Mógłbym przysiąc, że układ niektórych rurek, basenu i quarter-pipe'ów jest niemal identyczny. Przecież trochę czasu tam spędziłem, goddamnit! Najwięcej punktów można nabić na rampie, a szczególnie grindując po kopingach. Przydatne są też wszystkie quarter-pipe'y i basen, na którym możemy próbować najbardziej kozackich kombinacji przeróżnych grabów.

II.) PORTLAND BURNOUT

Ciekawa miejscówka stylizowana na popularne w Stanach pseudo-skateparki pod mostami. Mnóstwo miejsc do kręcenia typowo rampowych trików oraz wspaniale zrobione układy krawędzi pozwalają osiągnąć tutaj niesamowite wyniki, a także zagwarantować dobrą zabawę zarówno vertowcom jak i zwolennikom streetu...

III.) ROSWELL NEW MEXICO

Tutaj mają miejsce ostatnie zawody. Cały level jest rajem dla fanów rampy, chociaż te kilka rurek i krawędzi budzi respekt nawet wśród hardcore'owych street'owców. No i ta dekoracja - to w końcu Roswell, czyli miejsce kraksy statku obcych. Bo Oni SĄ wśród nas...

DOBRE RADY? ZAWSZE W CENIE!

Zawsze na początku radzę pojeździć sobie po levelu i zapoznać się z nim dokładnie. Czasem będziecie zachwyceni tym co znajdziecie.

Używajcie atutowych trików każdego skatera.

Długie i wolne grindy mogą być warte kupę punktów, nie zapominajcie o tym.

Jeśli masz wpaść na mur wciśnij dwa razy Trójkąt. Nic ci się nie stanie, a zdobędziesz dodatkowe punkty.

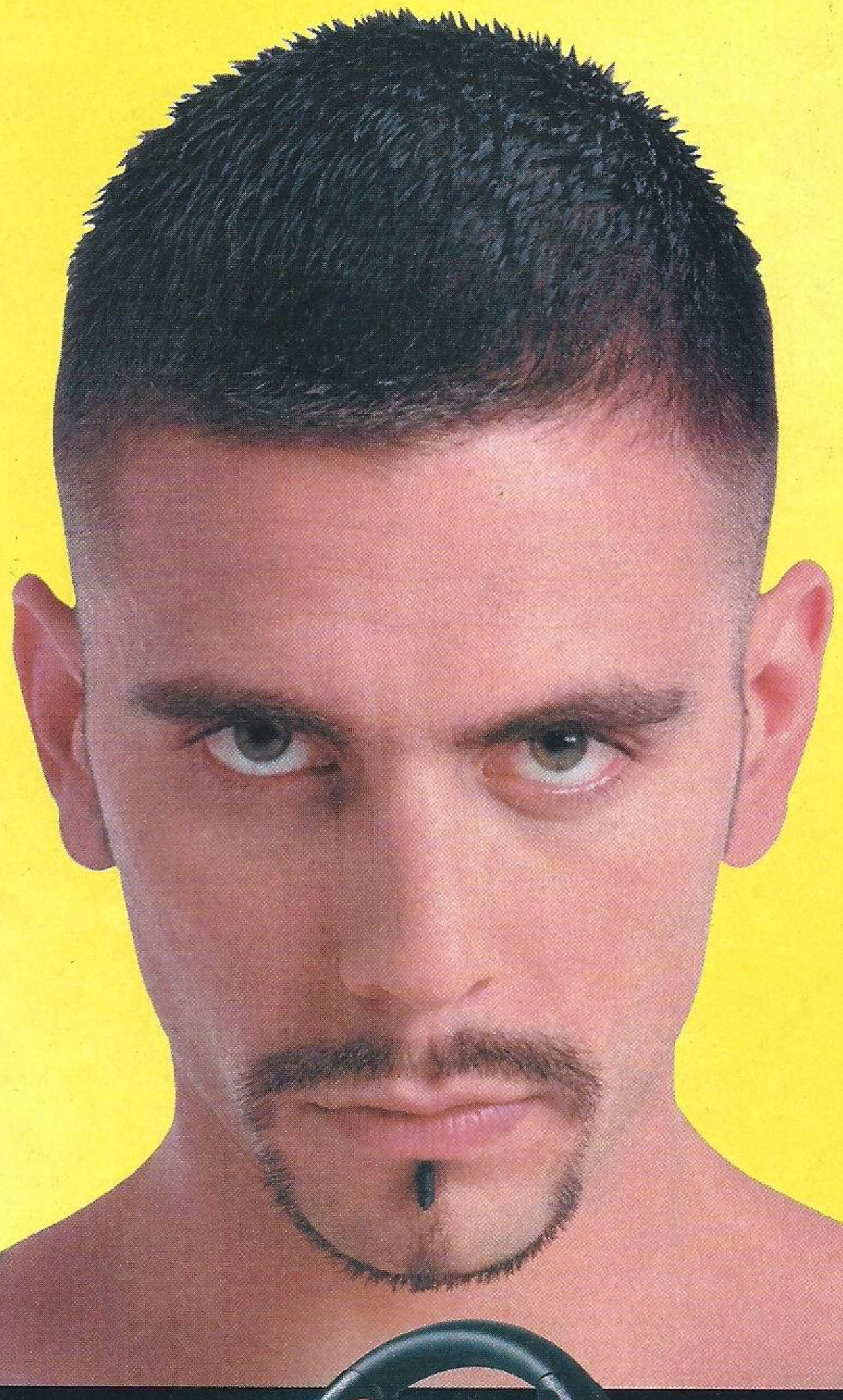
Znajdź rampę, wzbij się w powietrze. Wybijaj się z Nollie lub Fastplanta(o Ollie zapomnij), a później rób graby z obrotem o 720 stopni. Każdy z nich jest wart około 3000-7000 punktów.

Grinduj i slide'uj po wszystkim co ma krawędź!

Przykładowy kombos powinien zaczynać się od Nollie lub Fastplant, później grind i podczas grindowania wyskakujemy i robimy różne triki najlepiej z obrotami lądując oczywiście na grind lub slide(tak, żeby nie upaść na ziemię). Nie możemy zapominać o atutowych trikach skaterów, bo znacznie podbijają punktację. I pamiętajmy o zejściu z komba jakimś kilerskim trikiem np. 360 360 Flip. No i najlepiej znaleźć sobie jakiś długi murek....

Kupcie sobie deskorolkę i spróbujcie zrobić croocked grind'a... nie, cokolwiek na najbliższym krawężniku - wtedy dopiero poczujesz respekt dla skaterów pokroju Tonego Hawka...
P.S. Greetzy dla wszystkich fanów skateboardingu, hip-hopu , hadcore'u i skate-punk'a, a szczególnie Sikory, Barta, Śledzia i całej ekipy z Krakowa. Jesteście najlepsi !!!!

To Mi Gra!



* Więcej szczegółów w kolorowym katalogu firmy **SAITEK.**

PX2500
Double Shock Pad*

RX150
Kierownica z funkcją Double Shock*

PX3000
Tilt & Double Shock Pad*

Technologia
TILT

Funkcja
Double Shock®

PlayStation.

Saitek

Perfekcja Kontroli

www.saitek.com

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski: P.H.U. Lanser, ul. Skrzydlata 1a 82-300 Elbląg tel. 055 233-59-44 fax 055 233-93-65
lanser@softel.elblag.pl

Kupon na bezpłatny katalog

Soul Reaver: Legacy of Kain

Wszystkie umiejętności
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Góra(2), Dół(2), Prawo(2), Lewo, O, Prawo, Lewo, Dół.

Odnowienie zdrowia
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Dół, O, Góra, Lewo, Góra, Lewo.

Upgrade zdrowia
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Prawo, X, Lewo, Trójkąt, Góra, Dół.

Max zdrowia
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Prawo, O, Dół, Góra, Dół, Góra.

Odnowienie magii
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Prawo(2), Lewo, Trójkąt, Prawo, Dół.

Max magii
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Trójkąt, Prawo, Dół, Prawo, Góra, Trójkąt, Lewo.

Przechodzenie przez bariery
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Dół, O(2), Lewo, Prawo, Trójkąt, Góra.

Wspinanie się po ścianach
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Trójkąt, Dół, L2, Prawo, Góra, Dół.

Uszkodzenie Raziela
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Lewo, O, Góra(2), Dół.

Soul Reaver
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Dół, Trójkąt, L2, Prawo(2), Dół(2), Lewo, Trójkąt, Dół, Prawo .

Aerial Reaver
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij X, Prawo, Góra(2), Trójkąt, Lewo(2), Prawo, Góra.

Kain Reaver
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij X, O, Prawo, Trójkąt, Lewo(2), Prawo, Góra.

Fire Reaver
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Dół, Góra, Prawo, Góra, Dół, Lewo, O, Prawo, Dół.

Moc
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Lewo, Prawo, O, Lewo, Prawo, Lewo.

Force Glyph
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Dół, Lewo, Trójkąt, Dół, Góra.

Stone Glyph
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Dół, O, Góra, Lewo, Dół, Prawo(2).

Sound Glyph
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Prawo(2), Dół, O, Góra(2), Dół.

Water Glyph
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Dół, O, Góra, Dół, Prawo.

Fire Glyph
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Góra(2), Prawo, Góra, Trójkąt, L2, Prawo.

Sunlight Glyph
Zapauzuj grę, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1 lub R1 i wciśnij Lewo, O, Lewo, Prawo, Prawo, Góra(2), Lewo.

Monster Rancher 2

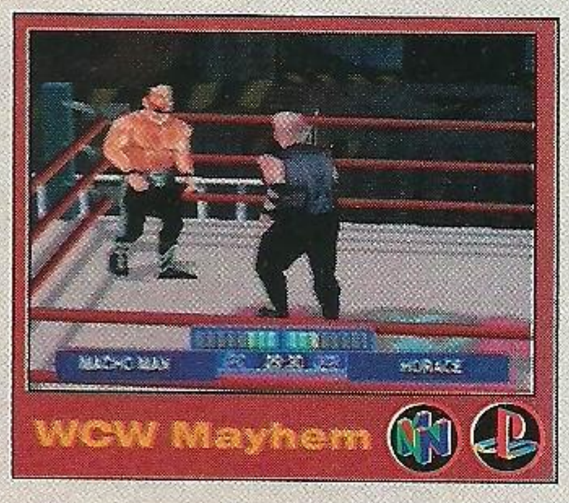
Ukryte potwory
Wsadź jeden z poniższych kompaktów, aby uzyskać ukryte potworki:

"Hello Nasty" The Beastie Boys
"And Justice For All" Metallica.

Jet Moto 3

Stunt mode
Zdobądź wszystkie 10 monet w trybie SEASON.

Ukryty zawodnik: Granny
Ustaw stopień trudności na profesional i zdobądź w każdym wyścigu pierwsze miejsce.



WCW Mayhem

Wszystkie szatnie
Wpisz "CBCKRMS" jako hasło PPV (Pay-Per-View).

Wszyscy zawodnicy
Wpisz "PLYHDNGYS" jako hasło PPV.

Lepsze statystyki
Wpisz "CHT4DBST" jako hasło PPV. Następnie w trybie "Quest For The Best" wciśnij Prawo.

Stamina meter
Wpisz "PRNTSTMN" jako hasło PPV.

Momentum meter
Wpisz "PRNTMMNTM" jako hasło PPV.

Gra tymi samymi zawodnikami
Wpisz "DPLGNGRS" jako hasło PPV.

Możliwość robienia super zawodników
Wpisz "MKSPRCWS" jako hasło PPV.

Zamaskowany Rey Mysterio Jr.
Wpisz "MSKDLTLRY" jako hasło PPV.

Zmieniony Billy Kidman
Wpisz "NGGDYNLN" jako hasło PPV, aby zmienić Kidmana na innego wrestlera.

Nowi zawodnicy
Buddy Lee Parker - Skończ "Quest For The Best" na poziomie easy.
Sonny Onoo - Skończ "Quest For The Best" na poziomie trudności easy.
Bobby Eaton - Skończ "Quest For The Best" na poziomie trudności easy z włączonym parametrem Cruiserweight.
Bobby Blayze - Skończ "Quest For The Best" na poziomie trudności easy z parametrem non-Cruiserweight.
Lash LeRoux - Skończ "Quest For The Best" na poziomie trudności medium z włączonym parametrem Cruiserweight.
Bam Bam Bigelow - Skończ "Quest For The Best" na poziomie trudności medium z włączonym parametrem non-Cruiserweight.
Barry Windham - Skończ "Quest For The Best" na poziomie trudności medium z włączonym parametrem non-Cruiserweight.
Jimmy Hart - Skończ "Quest For The Best" na poziomie hard.
Rick Steiner - Skończ "Quest For The Best" na poziomie hard.
Scott Hall - Skończ "Quest For The Best" na poziomie hard.
Wolfpac Sting - Skończ "Quest For The Best" na poziomie hard.
Eric Bischoff - Skończ "Quest For The Best" na poziomie hard z parametrem non-Cruiserweight.
"Mean" Gene Okerlund - Skończ "Quest For The Best" na poziomie hard z parametrem non-Cruiserweight.
Ric Flair - Skończ "Quest For The Best" na poziomie hard z parametrem non-Cruiserweight.
Arn Anderson - Skończ "Quest For The Best" na poziomie hard z parametrem Cruiserweight.
Doug Dellinger - Skończ "Quest For The Best" na poziomie hard z parametrem Cruiserweight.

G-Police 2

Nieskończona ilość amunicji
Rozpocznij nową grę, następnie wciśnij i przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 + Kółko na ekranie wyboru broni. Jeśli kod został wpisany poprawnie usłyszysz dźwięk.

Wip3out

Wszystkie tryby CHALLENGE
Wpisz "THEHAIR" jako "default name".

Nieskończona ilość dopalacza
Wpisz "MOONFACE" jako "default name".

Nieskończona energia osłon
Wpisz "GEORDIE" jako "default name".

Nieskończona ilość broni
Wpisz "DEPUTY" jako "default name".

Cztery trasy prototypowe
Wpisz "CANER W" jako "default name".

Odblokowanie wszystkich klas w opcji TOURNAMENT
Wpisz "BUNTY" jako "default name".

Uderzenie w bandy zwalnia pojazd
Wpisz "NOWHEELS" jako "default name".

Tony Hawk's Skateboarding

Power meter zawsze żółty
Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L1 i wciśnij X, Trójkąt, Kółko, Dół, Góra, Prawo.

Mnożnik x10
Zapauzuj grę, przytrzymaj L1 i wciśnij Kwadrat, Trójkąt, Góra, Dół.

Mnożnik x13
Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L1 i wciśnij Kwadrat, Kwadrat, Trójkąt, Góra, Dół.

Wielkie głowy
Zapauzuj grę, a następnie przytrzymaj L1 i wciśnij Kwadrat, Kółko, Góra, Lewo, Lewo.

Officer Dick
Zdobądź wszystkie 30 kaset w trybie CAREER MODE.

Duke Nukem: Zero Hour

Nieskończona ilość żyć
Na ekranie tytułowym wciśnij C-lewo,C-prawo,R,R,L,L,L,lewo,prawo.

Wszystkie bronie i amunicja
W menu głównym wciśnij A,B,A,C-góra,C-dół,L,A.

South Park

Wybierz "Enter Cheat" z menu głównego. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów, aby uzyskać zamierzony efekt.

- ZBOBBYBIRD - włączenie wszystkich cheatów.
- MSLAPUPMEAL - Starvin' Marvin
- SRAFT - Terrance
- PPHAERT - Phillip
- VDOROTHYSFRIEND - Mr. Garrison
- ACHEATINGISBAD - Mr. Mackey
- YLOVEMACHINE - Chef
- BCHECKATACO - Wendy
- EFISHNCHIPS - Pip
- HKICKME - Ike
- KALLWOMAN - Ms. Cartman
- NGOODSCIENCE - Mephisto
- QSTARINGFROG - Jimbo
- JHAWKING - Ned
- GOUTRAGE - Big Gay Al
- DELVISLIVES - Officer Barbrady
- TMAJESTIC - Alien

Nascar 2000

Alan Kulwicki - na ekranie wyboru kierowcy wciśnij L1, R1, L2, R2, Kwadrat, R1, L1, R2, L2, Kółko.

Benny Parsons - na ekranie wyboru kierowcy wciśnij L1, R2, R1, L2, Kwadrat, R2, L1, R1, L2, Kółko.

PRO ACTION REPLAY PSX

QUAKE 2

Kody dla Gracza 1
Nieskończona energia
800CBDA0 0064
Wszystkie bronie
800C7F38 0FFF
Nieskończona zbroja
800C7F1E 0064
Nieskończona ilość amunicji do Shotguna i Super Shotguna
800C7F3C 0064
Nieskończona ilość amunicji do Machine Guna i Chainguna
800C7F3E 0064
Nieskończona ilość granatów i amunicji do Grenade Launchera
800C7F40 0064
Nieskończona amunicja do Rocket Launchera
800C7F42 0064
Nieskończona ilość amunicji do Hyper Blastera i BFG
800C7F44 0064
Nieskończona ilość amunicji do Rail Guna
800C7F46 0064
Super skok po wciśnięciu Kwadratu
D00C7DD0 8000
800CBD86 FEC7

NHL Faceoff 2000

Modyfikator punktacji gospodarzy
800CCFD6 00??
Modyfikator punktacji gości
800CCFD8 00??
Cechy zawodników podczas kreacji:
Nieskończona ilość punktów
80159578 008E
8015BFB0 01C2
Max Skating/Dexterity
8015BF34 0063
Max Speed/Reflexes
8015BF38 0063
Max Slap Shot Power/ Aggression
8015BF3C 0063
Max Shot Accuracy/Puck Control
8015BF40 0063
Max Passing Ability/Size
8015BF44 0063
Max Puck Handling/ Angles
8015BF48 0063
Max Endurance/Recover
8015BF4C 0063
Max Aggression/ Rebounds
8015BF50 0063
Max Checking
8015BF54 0063
Max Wrist Shot Power
8015BF58 0063
Max Fighting
8015BF5C 0063

Champ. Motocross

Odblokowanie tras
80086E6C 0FFF
Odblokowanie klas
80086E68 000F
Odblokowanie Mirror
80086E70 0001
Odblokowanie filmu
80086E7C 0001

Winning Eleven 4

Umożliwienie gry na konsoli z mod-chipem
D01030CA 1040
801030CA 1000
Nieskończona liczba punktów w trybie Master League
300FA1ED 0063
Szybka gra
8007B442 0180
Odblokowanie wszystkich galerii
80072FD4 FFFF
Odblokowanie bonusowych zespołów
80072FD6 FFFF
80072FD8 FFFF

Wip3out

Phantom Class
3018688B 0001
Wszystkie trasy i teamy
30186845 0001
80186846 0101
30186848 0001
30186855 0001
80186856 0101
30186858 0001
8018685E 0101
80186860 0101
8018686E 0101
80186870 0101
30186877 0001
80186878 0101
3018687A 0001
30186887 0001
80186888 0101
3018688A 0101
80186890 0101
80186892 0101
801868A0 0101
801868A2 0101

Kody dla gracza pierwszego:

Zawsze pierwsze miejsce
3018CEE5 0001
Max punktów w turnieju
80186B80 0FFF
Modyfikator broni
801F611E ??01
301F6120 00??
Czas przejazdu okrążenia wynosi 0:00:00
801F60D0 0000
801F60D2 0000
Całkowity czas przejazdu wynosi 0:00:00
801F60B4 0000
801F60B6 0000
Nieskończona ilość czasu między checkpointami
8018D1C8 1347
8018D1CA 0000
Nieskończona ilość energii osłon
801E4D70 0000
801E4DAC 0000
801E4E54 0000

Kody dla gracza drugiego:

Zawsze pierwsze miejsce
3018D275 0001
Max punktów w turnieju
80186B84 0FFF
Modyfikator broni
801F628A ??01
301F628C 00??
Czas przejazdu okrążenia wynosi 0:00:00
801F623C 0000
801F623E 0000
Całkowity czas przejazdu wynosi 0:00:00
801F6220 0000
801F6222 0000
Nieskończona ilość czasu między checkpointami
8018D558 1356
8018D55A 0000
Nieskończona ilość energii osłon
801E4D74 0000
801E4DB0 0000
801E4E58 0000

Dane do Modyfikatora broni

01 - Autopilot
02 - Invisibility
03 - Energy Withdraw
04 - Force Wall
05 - Gravity Shield
06 - Mines
07 - Multiple Rockets
08 - Plasma Beam
0A - Disruptor
0B - Reflector
0C - Rocket

Jet Moto 3

Włączenie wszystkich cheatów
80010F60 FFFF
Odblokowanie i ukończenie Novice, Semi-Pro, Pro oraz Bonus w trybie Season
80010F68 0F0F
Odblokowanie wszystkich ukrytych zawodników i trofeów
80010F66 FFFF
Odblokowanie wszystkich medali
80010F64 FFFF
Uzyskanie wszystkich 10 monet oraz trybu Stunt
80010F62 FFFF
Nieskończona ilość czasu w trybie Stunt
8005F43E 2400
Max Turbo gracz 1
800CCF1A 0240
Ciężko zabić gracza 1
800CCF26 00FF
Modyfikator gracza 1
30010000 00??
Ciężko zabić gracza 2
800CD3CE 00FF
Czas przejechania okrążenia wynosi 0:00.00
8005F49E 2400
Zawsze pierwsze miejsce
8005F49E 2400
800BBC6E 0000
800BBC76 0100
800BBC7E 0200
800BBC86 0300
800BBC8E 0400
800BBC96 0500

Odblokowanie kolejnych tras:

Urban Subway
8008F50C 0002
CataCombs
8008F56C 0002
SkyPark
8008F59C 0002
ShipWreck Cove
8008F5CC 0003
Machu Picchu
8008F5FC 0002
Sequoia Forest
8008F62C 0002
Planet X
8008F65C 0002
Ytic Tsol
8008F68C 0002
Uhccip Uhcam
8008F6BC 0002
Krapyks
8008F6EC 0002
Dane do Modyfikatora gracza:

00 - Spirit
01 - Wild Ride
02 - TetSujin
03 - Vampeera
04 - The Max
05 - Raven
06 - Bomber
07 - Convict
08 - Angel
09 - Technician
0A - Granny
0B - Capt. Ballard

Rat Attack

Nieskończoność żyć i energii
80112CB8 000F

Gallop Racer

Nieskończona wytrzymałość na miejscu 1
800EAD76 00FF
na miejscu 2
800EADB6 00FF
na miejscu 3
800EADF6 00FF
na miejscu 4
800EAE36 00FF
na miejscu 5
800EAE76 00FF
na miejscu 6
800EAEB6 00FF
na miejscu 7
800EAEF6 00FF
na miejscu 8
800EAF36 00FF
na miejscu 9
800EAF76 00FF
na miejscu 10
800EAFB6 00FF
na miejscu 11
800EAFF6 00FF
na miejscu 12
800EB036 00FF
Nieskończona ilość punktów jockeya
D0134EB2 AC43
80134EB2 2400

Więcej kodów w KONSOLOWYM KOMPENDIUM 2

SONY PlayStation
Sprzedaż Wysyłkowa
Czynne 7 dni w tygodniu

TOMsoft
Rok założenia: 1991
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-60)1282363
fax: (0-22)7733614
Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł.
Ape Escape	**199.00**
Asterix	199.00
Bug's Bunny	199.00
Carmagedon 2	**199.00**
Civilization 2	199.00
Crash Team Racing - Super Hit	tel.
Croc 2	199.00
Driver	**209.00**
Fifa 2000 - Super Hit	**199.00**
Final Fantasy VIII - Super Hit	tel.
Formuła 1 '99	tel.
G-Police 2	199.00
Metal Gear Solid	**219.00**
Mission Impossible	tel.
NBA 2000	**199.00**
Need For Speed 4	199.00
NHL 2000	**199.00**
Quake 2 - Super Hit	**199.00**
Shadowman	199.00
Silent Hill	209.00
Legacy of Kain 2: **Soul Reaver**	**199.00**
Spyro the Dragon	tel.
Star Wars: The Phantom...	**199.00**
Street Alpha Fighter 3	199.00
Syphon Filter	**199.00**
Tarzan	tel.
Tomb Raider 4 - Super Hit	tel.
WipEout 3	**199.00**
WWF Attitude	199.00
V-Rally 2	**199.00**
Virus	199.00
X-Files - Super Hit	**199.00**
Platynowa seria:	
Colin McRae Rally - Super Hit	**109.00**
Command & Conquer	109.00
Cool Boarders 2	109.00
Crash Bandicoot 2 - Super Hit	**109.00**
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
Fifa 98 - Super Hit	**109.00**
Final Fantasy 7 - Super Hit	**109.00**
Gex 3D	119.00
Grand Thief Auto	109.00
Gran Tourismo - Super Hit	**109.00**
Heart of Darkness	109.00
Hercules	109.00
ISS Pro	109.00
Mickey's World Adventure	109.00
Oddworld: Abe's Exodus - Super Hit	**109.00**
O. D. T.	109.00
C&C: **Red Alert - Super Hit**	**109.00**
Resident Evil 2 - Super Hit	**109.00**
Soul Blade	109.00
Tekken 3 - Super Hit	**109.00**
Tomb Raider 2 - Super Hit	**109.00**
V-Rally (Dual Shock)	109.00
Wybrane akcesoria :	
Konsola Playstation(+Dual Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Kierownica V3 FX	**339.00**
Kontroler DUAL SHOCK	**129.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 bloków	**99.00**
Pro Action Replay - Game Shark	**89.00**
RF Adapter (kabel ant.)	69.00
RGB - SCART Cabel (EURO)	39.00

Uwaga !!!
SUPER PROMOCJA !!!
Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:
- Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł
- Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł
- Pro Action Replay w cenie 69 zł
- RF Adapter w cenie 49 zł
- Dodat. kontroler (oryg.) w cenie 49 zł
- Dual Schock (oryg.) w cenie 109 zł

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ konsoli) oraz dołączamy do każdej przesyłki.
Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.
Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.
Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

ARCADIA

NAOMI - Arcade'owa baza Dreamcasta.

Rozwój hardware'owych systemów Segi od paru lat wyznaczało pojawienie się kolejnych wersji gry VIRTUA FIGHTER. VIRTUA FIGHTER z 1993 roku i system MODEL 1, VIRTUA FIGHTER II z 1995 i MODEL 2 , wreszcie VF 3 z 1996 pracujący pod MODEL 3.

Naturalnym ich rozwinięciem jest powstały w połowie 1998 roku Naomi od początku przewidziany jako arcade'owa baza Dreamcasta. Wchodzący właśnie na rynek europejski Dreamcast ma zatem solidne oparcie w systemie , który od końca ubiegłego roku skutecznie zasila takie arcadowe hity jak HOUSE OF THE DEAD 2.

Panowie z Segi zdaje się wyciągnęli właściwe wnioski z pogrzebu Saturna i tym razem zapewnili solidne podparcie dla nowej konsoli. Szczególnie , że do "klientów" Naomi dołączyli szybko inni potentaci na rynku gier jak Capcom, Tecmo, czy nawet dotychczasowy rywal Segi - Namco. SOUL CALIBUR jest obecnie dla Dreamcasta tym czym kiedyś TEKKEN dla Playstation. Wiele wskazuje na to , że miast rozwijać własne dość drogie systemy także Midway, SNK czy Konami zdecydują się na produkcję gier pod Naomi. Jeśli Sega nie zacznie "palić" swoich gier wypuszczając je w pierwszej kolejności na Dreamcasta, a potem na Naomi to może się okazać, że Playstation 2 nie będzie już takim objawieniem jak jej poprzedniczka.

Już widać, że NAOMI zaczyna spełniać rolę nie tylko arcade'owego odpowiednika Dreamcasta. Powoli na naszych oczach przeistacza się w długo oczekiwaną przez rynek gier zarobkowych "platformę" czyli uniwersalny system do gier akceptowany przez większość producentów.

Dreamcast i Naomi mają wspólne jądro w postaci procesora i 128 bitowego systemu sterowania. Różnice znajdziemy w układach wejścia/wyjścia, co wynika ze specyfiki zastosowań oraz w nośniku oprogramowania i pamięci RAM. W Naomi gra upchana jest w chipach pamięci EPROM (programowalna pamięć stała - przyp.aut.) co pozwala na praktycznie natychmiastowe odczytywanie programu bez przerw pomiędzy poziomami gry znanych z domowych konsoli. Najistotniejszą różnicą jest jednak wielkość pamięci RAM, w Naomi minimum dwukrotnie większa niż w konsoli. Co to oznacza wie każdy , kto powiększył dwukrotnie pamięć operacyjną w swoim PC-cie.

Sega zapowiada w ciągu najbliższego roku czasu co najmniej kilkanaście nowych gier na Naomi. Kilka nowości można już spotkać w salonach gier. HOTD 2, CRAZY TAXI i ZOMBIE REVENGE to ostatnio niezbędne wyposażenie liczących się salonów gier arcade.

We Włoszech i Hiszpanii praktycznie nie ma większego salonu gdzie w centralnym punkcie nie stałoby CRAZY TAXI. O HOTD 2 nawet nie wspomnę. CRAZY TAXI ma szansę zostać prawdziwą lokomotywą Dreamcasta gdy tylko pojawi się w wersji konsolowej. Jeśli znacie DRIVERA to jest to coś jeszcze bardziej rzucającego o ziemię. Jeśli w DRIVER ulice wyglądają jak w niedzielny poranek, to CRAZY TAXI daje nam popołudniowy szczyt. W dodatku możemy zarabiać wirtualne dolary wożąc pasażerów w określone miejsca.

Także VIRTUA STRIKER 2000, który dopiero debiutuje w salonach zapowiada się nadzwyczaj obiecująco. Wersja 2000 działa bowiem w oparciu o board Naomi, a nie jak poprzednie o Model 3. Powiem tylko tyle, granie w VS 2000 to jak możliwość ingerencji w transmisję meczu.

Sega przygotowuje także kolejne konwersje z systemu Model 3 . Dostępne są już SEGA RALLY 2 , VF 3 TB , GET BASS FISHING (z wędką) , DIRTY DEVILS i VIRTUA STRIKER 2. Wkrótce możemy się spodziewać DAYTONY 2 , SCUD RACERA, SPIKE OUT, OCEAN HUNTER , HARLEY DAVIDSON AND L.A. RIDERS i LOST WORLD.

Jak już napisałem wcześniej także inne firmy inwestują w Naomi. TECMO zdecydowało się wypuścić pod tym systemem DEAD OR ALIVE 2 . Capcom właściwie wszystkie nowości z wrześniowej JAMMY w Tokio , ze SPAWN'em na czele, zaprezentował pod Naomi.

Wygląda na to, że SEGA z pomysłem mutacji zarobkowej i domowej trafiła tym razem celnie . Dodatkowo gracze otrzymali jeszcze możliwość zgrywania gier z konsoli na VMS i kontynuowania jej w salonie arcade. Kto wie może pomysł ten przyczyni się do rewitalizacji salonów gier.

SONY nie czeka jednak z założonymi rękoma i jeśli tylko zaproponuje oprócz nowej domowej konsoli system arcade'owy lepszy i tańszy od Naomi, to Dreamcast może podzielić los Saturna. Póki co bossem jednak jest Naomi.

Val B.

n(e)o comments

Rozkosze gry multiplayerowej do niedawna były na konsoli równoznaczne z męką wypatrywania swojego pojazdu, postaci lub czegokolwiek czym tylko się steruje, na podzielonym w pionie lub poziomie ekranie.

Jakoś nigdy nie przypadło mi to do gustu. Najbardziej satysfakcjonującym wyjściem był link cable, pozwalający na grę w dwie osoby naraz, na dwóch oddzielnych telewizorach. Pomijam tu trudności natury logistycznej. Gra w WIPEOUTA na split screenie nie może równać się z tą na dwóch telewizorach.

Jakoś nigdy nie wczuwałem się w gry na podzielonym ekranie. Skacząca animacja, znacznie pogorszona jakość grafiki (zubożone modele)... To nie było to. W zasadzie dobrze sprawdzają się w tej sytuacji mordobicia, ale w nich można sprawdzić się tylko i wyłącznie przeciw swojemu znajomemu. W "chodzonych" bijatykach największym utrudnieniem zawsze były kamery. Zawsze trzeba było pójść na jakieś ustępstwa aby akcja pokazywała dwóch bohaterów naraz. Czasami traciło się przez to power-upy , czasami kamera blokowała się na jednej lokacji, do której ze wszystkich stron wdzierali się przeciwnicy i czekała aż wszystkich się wytłucze zanim przesunęła się o dziesięć centymetrów w prawo aby powtórzyć manewr. W sumie zawsze były jakieś ale. Po czym niedawno miałem okazję zagrać w SPIKEOUT.

Jest to najlepsza kooperacyjna gra, jaka w tej chwili istnieje na platformy zbliżone konsolom. Piszę to celowo, bo PeCetowcy mają swoje TEAM FORTRESS, QUAKE III: ARENA, UNREAL TOURNAMENT, STARCRAFT i inne takie przez sieć lokalną czy internet.

Pisał już o tej grze Val B. w jednej ze swoich Arcadii, ale nie mogę nie dodać czegoś od siebie. Na pierwszy rzut oka wygląda to jak doskonałe, chodzone mordobicie 3D. Najlepsze na rynku. Choć w zasadzie - bezkonkurencyjne. Jednak kryje w sobe znacznie więcej niż jakakolwiek inna gra tego gatunku. Nie tylko dlatego, że każdy z czterech graczy biorących udział w grze ma własny ekran, dzięki któremu może poruszać się po mapie zupełnie niezależnie od reszty zespołu (jednak w obrębie wyznaczonego terenu). Też dlatego, że nie jest to tak do końca opłacalne, szczególnie jeśli ma się pecha i np. trzech stage bossów rzuci się za takim samotnym strzelcem. I właśnie w tym punkcie pojawia się ten najważniejszy element. Więź pomiędzy graczami.

Automaty do SPIKEOUTA są zwykle linkowane po cztery . I jeżeli przychodzimy do salonu gdzie trzech gości już sobie gra, możemy zrobić dwie rzeczy. Rozpocząć nową grę, niezależnie od pozostałych trzech graczy (wtedy będziemy grali samotnie), albo też przyłączyć się do już grających. Automatycznie pauzuje to grę pozostałym trzem zawodnikom - w tym czasie wybrana przez ciebie postać dołącza się do drużyny. Zwykle też w tym momencie Japończycy podnoszą głowy oglądając nowego gracza po czym z powrotem kierują wzrok na monitory. I zaczyna się młyn. Nie wiem czy wynika to z ogólnego nastawienia Japończyków, czy może z tego że gra kładzie bardzo duży nacisk na współpracę. Dość powiedzieć, że oni naprawdę ci pomagają.

Widząc, że nieporadnie sterowany rękami gaijina White dostaje właśnie baty w kącie - rzucają się na pomoc. Wystarczy okrzyk "White Needs Help!" i ze wzruszeniem widzimy jak nagle, z obydwu stron ekranu wpadają Spike i Tenshin, dosłownie zmiatając pięciu gości, którzy właśnie przycisnęli cię w rogu.

To naprawdę miłe uczucie patrzeć jak wszyscy pozostali gracze czekają aż zbierzesz dodatkową energię, po tym jak już jeden z pokonanych przez nich przeciwników wypuścił ją z siebie. Każdy gracz ma bowiem na swoim ekranie wskaźniki energii reszty ekipy. I wiadomo, że jeśli ktoś ledwie zipie, to energia, bez względu kto ją z przeciwnika "wydobył" - należy się właśnie jemu.

Poza tym gra pozwala na porozumiewanie się pomiędzy postaciami. Tak jak Abe potrafił wypowiadać proste kwestie, tak też potrafią zrobić to bohaterowie tego arcade'a. Zwroty "Sorry" po przypadkowym trafieniu kolegi rzuconym przeciwnikiem czy przypadkowym zebraniu należącej się mu energii oraz "Thanks" po tym jak kolega właśnie zdjął bossa, który miał zamiar zdjąć ci pół energii jednym ciosem - czynią tę grę bardzo społecznym doświadczeniem. I nie do odtworzenia w żadnej innej grze.

Jest to pierwsza z gier, które pokazują nam jak bardzo będzie dobrze kiedy wreszcie nadejdzie era konsol z modemami. Gdyby nie kwestia trybu multiplayer, sądzę, że nie byłoby w ogóle kwestii czy SPIKEOUT pojawi się na DC i pozostałoby tylko "kiedy".

Ta gra wyznacza nowy kierunek. Niech tylko jeszcze przetrze szlak. [Banan]

RPGamer

Czy zastanawialiście się kiedyś co oznacza RPG? W sumie - wiadomo: Role Playing Game. Nie o to mi jednak chodzi. Nie o trzyliterowy skrót. Tylko o to, co ta nazwa w pełni oznacza. I właśnie tym się dzisiaj zajmiemy.

Wyobraźcie sobie, że na potrzeby drugiego Kompendium, musiałem skończyć prawie wszystkie najnowsze erpegi. Po wykonaniu tej żmudnej, choć całkiem przyjemnej roboty, nasuwa mi się kilka spostrzeżeń. Ale zacznijmy od początku.

Podstawową cechą każdego przyzwoitego erpega jest możliwość kształtowania swojego bohatera. Poczynając od wyboru imienia, a na współczynnikach kończąc. I robi się to w jakimś określonym celu. Na przykład po to, żeby po pewnym czasie mieć olbrzymią satysfakcję z tego, że nasz Marek, Brat czy Morgoth stali się bardzo potężni. Jednak to niekłamane poczucie dumy determinuje pewna cecha - jest nią nieliniowość. Czy nie uważacie, że troszkę jej brakuje w co poniektórych tytułach? Weźmy na tapetę SHADOW MADNESS. Rozpoczynam przygodę, wędruję sobie spokojnie po mapie i przed sobą widzę jaskinię. Postanawiam do niej zajrzeć, nagle rwetes wszczyna jeden z moich ludzi. HARV-5 ma pretensje, że najpierw powinienem odprowadzić go do jego rodzinnego miasta. I na nic się zda, że nie mam za nic ochoty podróżować na południe - tak chce scenariusz i basta. Natomiast jakąś godzinkę później nastąpił kolejny moment, który mnie powalił. Chciałem przejść przez góry, lecz jakiś dobroduszny głos z nieba zesłał mi wiadomość, że przełęcz jest zasypana śniegiem. Żeby było śmieszniej, po wykonaniu pewnego zadania, śnieg z przełęczy nagle zniknął na tyle, że drużyna mogła spokojnie przedostać się na drugą stronę.

Mniej więcej podobnie sytuacja wygląda w LUNAR: SILVER STAR STORY oraz w LEGEND OF LEGAIA. Takie rozwiązanie ma pewną wadę. Cały czas czujemy, że ktoś nami steruje. Że wykonujemy jedynie zadania, które ktoś tam kiedyś gdzieś zaplanował. I nie chodzi tu o żadną tam opatrzność czy przeznaczenie. To przypomina raczej zaliczanie jazd próbnych pod czujnym okiem instruktora prawa jazdy. Wiadomo jest, że możemy wejść tylko do tych pomieszczeń, do których w danej chwili dopuszczą nas autorzy. I tutaj nastąpił mój bunt. To po kiego diabła staram się być jak najlepszy w tym co robię, kiedy i tak wszystko jest reżyserowane? Jeśli będę dziesięć poziomów niżej, także dam sobie radę. A jeżeli nawet nie, to sam chcę się o tym przekonać. Dlaczego muszę otwierać drzwi właśnie w tej chwili kiedy wymaga tego scenariusz? A może najpierw chciałbym wykonać coś innego!

Jest pewien tytuł RPG dostępny na PSX, który przeszedł wielce niedoceniony przez ręce graczy. Ponieważ niewielu z was go zna, jego przykładem posłużę się tylko przez chwilę. Mowa o KING'S FIELD 2. Jest to gra, którą niektórzy uważają za maksymalnego crapa. Ale nim w rzeczywistości nie jest. Dlaczego? Idziesz gdzie chcesz i robisz co chcesz. Tutaj rzeczywiście można zauważyć pełną swobodę. Pewne krainy możesz odwiedzić tylko dla swojej własnej przyjemności - po to by napotkać wielu nowych przeciwników, pomóc różnym osobom, odkryć jeszcze lepsze przedmioty. Krainy nie leżące w głównym wątku nie są potraktowane jak małe subquesty. Nikt nie mówi ci idź na wschód, a spotkasz tego i tego. Właśnie nie, ruszasz na wschód dlatego, że chcesz zobaczyć jeszcze kawałek świata. Mało jest takich RPG-ów na PlayStation.

Mistrzem, który niewątpliwie rewelacyjnie kamufluje swą liniowość, jest przewspaniały FF VIII. Pod maską wielowątkowej fabuły kryje się prosta ścieżka do celu. Jednak sposób realizacji jest godny pochwały - daje komfort graczowi i pozwala mu myśleć, że sam jest sobie panem. Jeśli chcesz wejść do jakiegoś miasta - nie ma problemu (o ile jesteś w stanie do owego miasta dotrzeć). Jednak mało kto z was zauważy, że oprócz zakupów i grania w karty nic tam konkretnego nie zdziała. Pod przykrywką gry w karty i wielu okazji do wypowiedzenia swojej kwestii kryje się prosta linia! Jednak należy pamiętać, że jest to jeden z niewielu przypadków gdy kontrolowanie gracza przed telewizorem jest wyjątkowo ciche i dyskretne.

Po co to wszystko piszę? Ano mam pewne marzenie. Chciałbym kiedyś napotkać erpega, który dawałby mi poczucie istnienia w wirtualnym świecie. Wiem, już teraz mogę zaspokoić swoje pragnienie kupując PC. Ale to nie o to chodzi, ja chcę, żeby ten nienarodzony tytuł pochodził właśnie z Japonii. Dlaczego? Wszystkie tytuły pochodzące stamtąd niosą w scenariuszu ładunek emocji i obrazują pewną uroczą naiwność Japończyków. Ich zamiłowanie do ratowania świata, ich charakterystyczny uproszczony obraz miłości. Jest to piękne i za nic w świecie nie zrezygnuję z tego dla jakiegoś BALDUR'S GATE! Właśnie dlatego w moim prywatnym rankingu tak wysoko umieściłem LUNARA. Na pierwszy rzut oka gra ta nie ma w sobie za grosz miodu. Słaba grafika, jakiś smyk chce zostać herosem. Ale poczekajcie chwilę - zagracie godzinę, a zrozumiecie. Przede wszystkim filmy. Ich jakość pozostawia jeszcze do życzenia, ale za to reżyseria!! Mistrzostwo, najlepsze anime'owe wstawki wszech czasów!

Reasumując, spoglądając w przeszłość, nie bez powodu zaczęto nazywać role play'e z Japoni, japońskimi erpegami. Trudno je przyrównywać do swoich dorosłych pecetowych braci, którzy swe siły czerpią z potężnych systemów (AD&D, WARHAMMER itd.). Gdy odkryję pełną swobodę grając w FFIX obiecuję, że nie będę już chciał niczego więcej. Żadnych żądań, bo obraz perfekcyjnego erpega stanie się rzeczywistością.

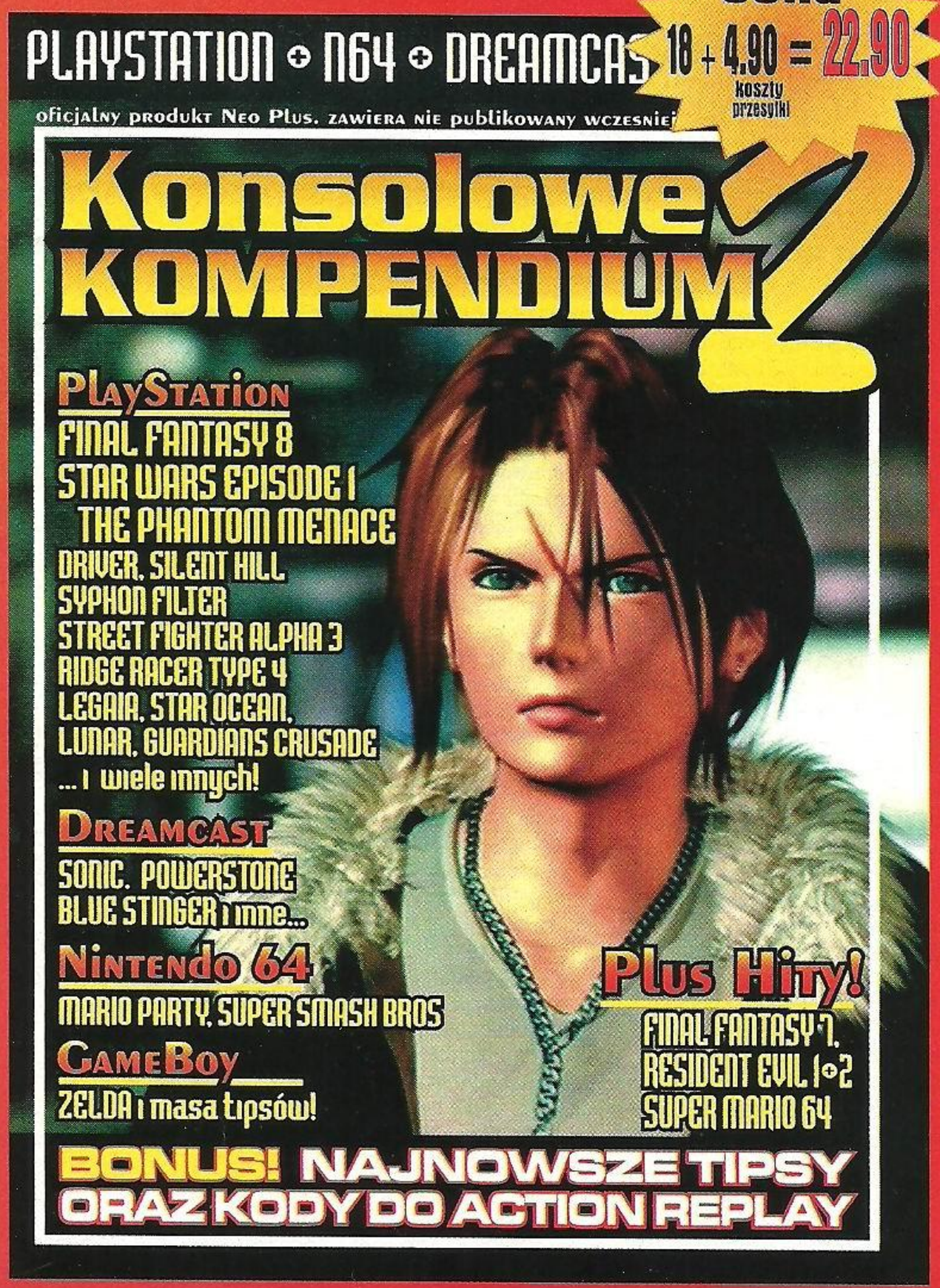
Brat

TOWARZYSZE! Z DUMĄ ODDAJEMY W WASZE RĘCE NOWY, POLSKI PRODUKT- MAGAZYN KOMIKSOWY! PIERWSZY NUMER, ZGODNIE Z PLANEM UKAŻE SIĘ NA POCZĄTKU GRUDNIA, DLATEGO UPRASZA SIĘ O ODWIEDZENIE W TYM OKRESIE NAJBLIŻSZEGO KIOSKU BĄDŹ EMPIKU!*

* Uwaga! Niedostosowanie się do wyżej wymienionych zaleceń grozi poważnymi konsekwencjami! Produkt jest łatwopalny!

OKŁADKA: A. JANICKI ŚLEDZIU

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ



KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, i inne!

Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!

Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawiło siępod koniec października.

NEO PLUS VIDEO 3

PSX2 - PlayStation 2 w akcji!!!

Nasza trzecia kaseta video zawiera prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2
50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi: GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

PlayStation
Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY. No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast
Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color
Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA i RESIDENT EVIL!

Automaty
Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski
Czas: 90 minut.
Cena: 29.90

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

...EDAŻY WYSYŁKOWEJ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 i 2 wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

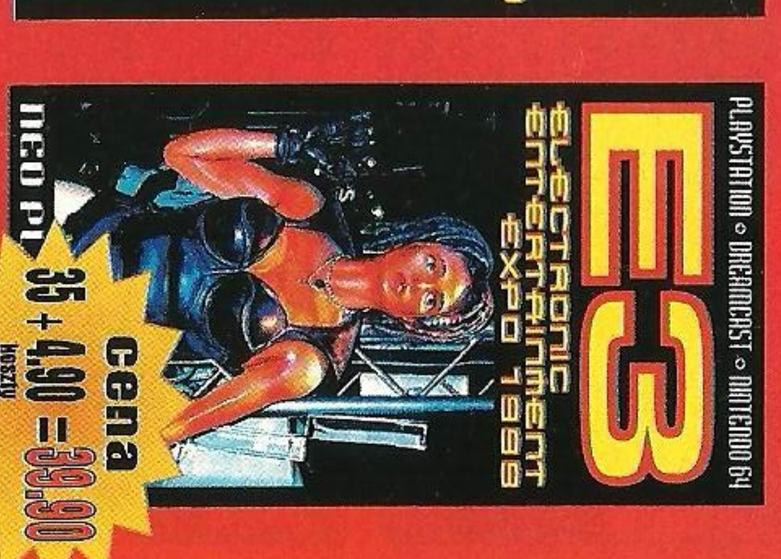
CENY PRENUMERATY

6 numerów - tylko 28,90 zł
12 numerów - tylko 56,90 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT" telefon (022) 643-62-65 CZYNNE W GODZINACH 9-15

KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64. Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.



U SKLEPIE ULTIMA

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) SWW 2711
☐01 ☐02 ☐03 ☐04 ☐05 ☐06 ☐07 ☐08 ☐09 ☐10 ☐11

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 – PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT) Nowość!

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) SWW 2711
☐01 ☐02 ☐03 ☐04 ☐05 ☐06 ☐07 ☐08 ☐09 ☐10 ☐11

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 – PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT) Nowość!

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) SWW 2711
☐01 ☐02 ☐03 ☐04 ☐05 ☐06 ☐07 ☐08 ☐09 ☐10 ☐11

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 – PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT) Nowość!

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

PRENUMERATA SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 28,90 zł ☐ 12 numerów - 56,90 zł

ARCHIWALIA zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł) SWW 2711
☐01 ☐02 ☐03 ☐04 ☐05 ☐06 ☐07 ☐08 ☐09 ☐10 ☐11

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 – PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę videoi wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 29,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT) Nowość!

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki) SWW 2712

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

		-			

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

.....

podpis przyjmującego

opłata

zł..... gr.....

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

		-			

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

.....

podpis przyjmującego

opłata

zł..... gr.....

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

		-			

telefon: .....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

.....

podpis przyjmującego

opłata

zł..... gr.....

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

.....

ul. .....

.....

		-			

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

Datownik

.....

podpis przyjmującego

opłata

zł..... gr.....

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu- szybko wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

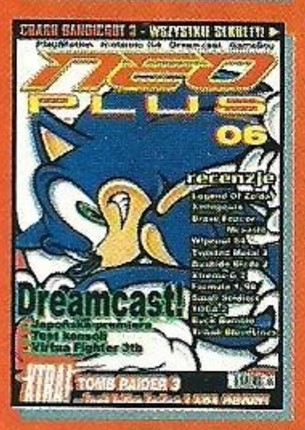
Numery 1, 2 i 3 ciągle dostępne.

NEO PLUS nr 4 / Listopad 1998

ZAPOWIEDZI: METAL GEAR SOLID (info, historia serii + dyskusja redaktorów), SABOTEUR, BLUE STINGER, METAL SLUG 2, TOMB RAIDER 3, TUROK 2, PERFECT DARK, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, TIME CRISIS 2
RECENZJE: WILD NINE, ODDWORLD: ABE'S EXODDUS, NINJA, COLONY WARS 2, DUKE NUKEM: TIME TO KILL, APOCALYPSE, ODT, UNHOLY WAR,
XTRA!: FINAL FANTASIES czyli mała historia wielkiej serii oraz F.O.T.A. czyli święta wojna z piractwem.

NEO PLUS nr 5 / Grudzień 1998

ZAPOWIEDZI: SOUL REAVER, STREET FIGHTER ALPHA 3, RIDGE RACER TYPE 4, SHADOWMAN, STREET BOARDERS, INDIANA JONES ATIM, CLIMAX LANDERS, VIRTUA FIGHTER 3
RECENZJE: CRASH BANDICOOT 3, TUROK 2, FIFA 99, NBA LIVE 99, F-ZERO X, BODY HARVERST, KNOCKOUT KINGS, WCW/NWO REVENGE, BODY HARVEST
HELP: Medievil, Tips & Tricks
XTRA!: GRACZ HARDCORE'OWY czyli test dla prawdziwych.



NEO PLUS nr 6 / Styczeń 1999

ZAPOWIEDZI: DREAMCAST - wielki test najnowszej konsoli Segi + gry: VIRTUA FIGHTER 3, PEN PEN TRI-ICELON, GODZILLA GENERATIONS, JULY
RECENZJE: LEGEND OF ZELDA 64, TOCA 2: TOURING CARS, TOMB RAIDER 3, XENOGEARS, XTREME-G 2, A BUG'S LIFE, T'AI FU, BRAVE FENCER MUSASHI, BUSHIDO BLADE 2
HELP: Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks.
XTRA!: Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze, modelkach odtwarzających jej rolę oraz plotki dotyczące filmu TR.

NEO PLUS nr 7 / Luty 1999

ZAPOWIEDZI: BLOODY ROAR 2, DUKE NUKEM - TIME TO KILL, GAUNTLET LEGENDS, JET FORCE GEMINI, SHAO LIN, SHENMUE, XENA WARRIOR PRINCESS, RIDGE RACER 4
RECENZJE: R-TYPE DELTA, **STAR WARS ROGUE SQUADRON**, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3
HELP: TUROK 2, MUSIC, Tips&Tricks
XTRA!: SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta

NEO PLUS nr 8 / Marzec 1999

ZAPOWIEDZI: SEGA RALLY 2, QUAKE 2, SOUL CALIBUR, SILENT HILL, ALL-STAR SMASH BROTHERS
RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99
HELP: CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks
XTRA!: ATEI 99 - Raport z największej wystawy automatów w Londynie

NEO PLUS nr 9 / Kwiecień 1999

NEWS: PLAYSTATION 2 PIERWSZE WIEŚCI
ZAPOWIEDZI: DRIVER, DINO CRISIS, DEEP FREEZE, G-POLICE 2, POWER STONE, SHADOW MADNESS, CONKER 64, UM JAMMER LAMMY, WINBACK, T.R.A.G.
RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, POPULOUS 3, RETRO FORCE, WCW NITRO 64, TANK RACER, PENNY RACERS, MEGAMAN LEGENDS
HELP: SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks
XTRA!: FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!

NEO PLUS nr 10 / Maj 1999

NEWS: TEKKEN 4 - pierwsze screeny?
ZAPOWIEDZI: BEATMANIA, BLUE STINGER, CROC 2, HOUSE OF THE DEAD 2, MARVEL VS CAPCOM, STAR WARS: EPISODE 1 GAMES
RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98
HELP: POPULOUS 3, Tips&Tricks
XTRA!: TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!

Echa konkursu

Choć rozwiązaliśmy już konkurs Tekkena, część prac przyszła po czasie. Nie zabrakło zdjęć - najciekawsze z nich publikujemy. Szacunek dla czytelników!

Paweł Cohet wyruszył reklamować Tekkena na ulicy.

Paweł namówił dziadka do przyjęcia pozy Heichahiego!

Rafał Gumiński przebrał się za GunJacka...

...i wystrugał z drewna fajowe postacie!!!

F.A.Q

Witajcie po raz kolejny. Dzisiaj tylko dwa tematy. Ale za to obydwa bardzo ważne.
banan@gromit.pmc.com.pl

PLUS I MINUS TO JEDYNE CO WIDZĘ

Zaraziliście mnie manią tego tytułu. Zaczęło się po przeczytaniu zapowiedzi we wrześniowym N+. U mnie to choroba - SC. Gdy wieczorem czytałem o niej tekst i patrzyłem na screeny... nie spałem do nocy. Żadnych pikseli. Stanąłem na krawędzi. Szukam naiwniaka, który kupiłby mojego weterana PlayStation, abym miał pieniądze na kupienie sobie pod choinkę prezentu o nazwie DC wraz z Soul Caliburem. Koledzy się ze mnie śmieją (mają PSX-y), że drogie gry (oni używają piratów), zdradzam Sony (a oni to co?) itd. Jednak nic sobie z tego nie robię - czekam na DC. Wystarczy mi ta jedyna gra. A gdy w końcu kupię sobie moje marzenie - zabarykaduję się w domu, zaminuję podwórko, kupię dobermany, wynajmę bramkarzy...

Proszę was o słowa otuchy abym wytrzymał okres nasilającej się choroby (miłości) do grudnia. Boję się, że mogą przyjechać panowie z białym fartuchem o obciągniętych rękawach i co wtedy?

Gumiś z Brzeźnicy

Pod koniec września tego roku będzie można kupić nowa konsole Segi w Polsce. Bardzo możliwe, że w sklepach nie pojawi się tak szybko, ale nabycie jej w sprzedaży wysyłkowej nie powinno stanowić większego problemu. W tej sytuacji każdy fan gier video zadaje sobie pytanie, czy Sega Dreamcast odniesie spodziewany sukces na rynku. Cóż, tego przewidzieć się nie da, można jednak podsumować fakty i wyciągnąć z nich wnioski. Przez ostatni rok prasa traktująca o grach zalewała nas plotkami na temat software'u i hardware'u DC. Dzisiaj, o tej konsoli wiemy już naprawdę sporo. Zacznijmy więc może od wad. Ale czy ta konsola ma jakieś wady? Do samego sprzętu naprawdę trudno się przyczepić, chodzi mi bardziej o to, jak Sega postrzegana jest przez potencjalnych klientów. Nie wygląda to bowiem różowo. Ci bowiem, którzy kupili Saturna mogą mieć uzasadnione obawy, że również DC okaże się (przynajmniej z punktu widzenia przeciętnego, polskiego gracza) totalną klapą. Chociaż obawy te wydają się bezpodstawne. Natomiast niektórzy maniacy posiadający sprzęt firmy Nintendo czy Sony sprawiają wrażenie uprzedzonych rasowo. Nieważne czy konsola Segi będzie ciągnęła 200 tyś., czy miliony polygonów na sekundę, nieważne jakie będą gry. Zawsze będzie to Sega - czarna owca w branży. Takie uprzedzenia z pewnością nie pomogą firmie w sprzedaży konsoli. Za przykład można podać list wydrukowany w N+13, gdzie jakiś gość nazwał drugą część SEGA RALLY "sztuczną", a sposób prowadzenia samochodu w tej grze "plastikowym". Mało tego, uważa on, że ta gra jest gorsza niż COLIN MCRAE RALLY. Na DC zaliczyłem kilka godzin w salonie, COLINA mam natomiast w domu. Pozycja na PSX-a jest wspaniała, ale z przykrością muszę stwierdzić, że nie prezentuje ona takiej klasy jak tytuł Segi. SR2 ma po prostu najlepszy model jazdy ze wszystkich zręcznościowych wyścigów. O grafice nie wspomnę. Szanuję czyjeś gusta, ale porównywanie tych dwóch gier jest po prostu śmieszne. Niechęć do produktów Segi to pierwszy minus. Drugi, i na razie ostatni, to działalność Sega PC. Jaki bowiem sens ma wydawanie PC-towej wersji wspomnianego już SR2, jednego z flagowych tytułów Segi? Tego nie wie nikt. Wygląda to tak, jakby Sega sama sobie robiła konkurencję. Co prawda graficznie SR2 prezentuje się (nawet na dobrym PC) troszkę gorzej - w zamian za niewiele wyższą rozdzielczość zmniejszyła się liczba polygonów, detali oraz jakość efektów specjalnych związanych z cieniowaniem, oświetleniem itp. - to różnice w obu wersjach są naprawdę minimalne. No to tyle minusy.

A zalety? Pierwszym z nich jest według mnie orientacyjna cena tej konsoli (1000-1200 PLN). Wcale nie jest wygórowana. Przypomnijcie sobie na przykład

- ile kosztowało Nintendo, kiedy wchodziło na półki
- sklepów (ok. 1400 PLN). Przypomnijcie sobie także ile
- było na nią gier i jaką prezentowały jakość. Pod tym
- względem DC jest niezwykle smakowitym kąskiem.
- Drugi plus to niewątpliwie ilość nowych gier
- powstających na DC-ka. Już teraz ma on pokaźną (jak na
- tak krótki czas egzystencji) biblioteczkę gier, która w
- dodatku szybko rośnie. Nie są to więc gry samej Segi,
- lecz głównie producentów niezależnych.
- Po pierwsze - modem. Krążą plotki, że DC będzie
- prawdopodobnie jedyną konsolą wyposażoną
- standardowo w to urządzenie. Po drugie - nośnik
- danych. Cóż, nowe konsole Sony i Nintendo będą
- wyposażone w czytnik DVD, ale nie będą w stanie
- odtwarzać filmów zapisanych w tym formacie (nowe
- Nintendo nie będzie także czytać płyt muzycznych). W
- dodatku większość gier będzie odtwarzanych ze
- zwykłych 650-megowych CeDeków. W ten sposób
- konkurencyjne dla DC konsole tracą połowę swej
- egzotyczności. Nie musze chyba przypominać, że płytka
- konsolki ze zwiniętym makaronem ma pojemność 1,2
- gigabajta. Z kolei większa pojemność to bardziej
- rozbudowane gry.
- Po trzecie - grafika. Na razie gry na platformę Segi
- wyglądają jak gry z potężnie dopalonego blaszaka, jest
- jednak wiele tytułów, którym dzisiejsze PC-ty nie mogą
- sprostać. Przeszkodą jest dla nich konieczność
- przerabiania ogromen ilości polygonów i
- zaawansowane efekty sprzętowe. Co dziwne, zgadzają
- się z tym nawet moi znajomi komputerowi gracze.
- W porównaniu do Dolphina i PlayStation 2, DC jest
- oczywiście słabszy. Chociaż Sony pokazało na swoją
- konsole tylko dwa dema renderowane w czasie
- rzeczywistym, to według mnie jest to idealny pokaz
- mocy tej platformy. Ale czy nowa konsola Sony w dniu
- premiery będzie technologicznym przełomem? Wydaje
- się, że będzie, ale nie tak ogromnym jak się
- spodziewamy, ponieważ na DC także pokazywano
- podobne sprzętowe sztuczki (również w real time).
- Niewątpliwie platforma Segi będzie miała gorszą grafikę
- a największa różnicę będzie widać przy porównywaniu
- animacji postaci. Sprawa jest jednak otwarta. Jak będzie
- w rzeczywistości - przekonamy się niebawem.
- Podsumowując fakty. W porównaniu z nowymi
- systemami, nowa konsola Segi będzie miała gorszą
- grafikę. Z drugiej strony - posiada modem i gry na
- płytach 1,2 gigabajtowych, których najprawdopodobniej
- będzie więcej niż na innych platformach. Sprzedaje się
- świetnie, jest naprawdę tani i ma naprawdę wiele do
- zaoferowania. A PlayStation 2 i Dolphin wydają się coraz
- mniej atrakcyjne...

Patryk z Inowrocławia

Po trzynastym numerze nienawidzę was. Podniecacie się SOUL CALIBUREM, a zapominacie, że na PSX-a wychodzi ISS PRO'99. Faworyzujecie DC. Podniecacie się nim? Tak samo jak grą SOUL CALIBUR. Przecież gdy wyjdzie PlayStation 2 czy też Dolphin, Dreamcast zejdzie na drugi plan. A gry na te konsole będą zjadały te na Dreamcasta na śniadanie. I czy wtedy napiszecie: " Nie ma się co dziwić, w końcu PSX2/Dolphin pod każdym względem przewyższają DC". Wtedy fani tych konsol będą pluli na fanów Segi. A ja oprócz tego będę pluł na was i to z wieżowca.

Paweł z Łodzi

OK., mamy trzy punkty widzenia. Wszystkie mocno subiektywne, nawet pomimo, że Patryk silił się na analizę maksymalnie obiektywną (ale mu się nie udało). Co z nich wynika?

Po pierwsze - niestety niedoceniany jest czynnik agresywnego, nietolerancyjnego podejścia do użytkowników innych konsol. W sumie okazało się, że o ile dotychczas jednym i wspólnym przeciwnikiem wszystkich konsolarzy był człowiek z PeCetem, o tyle teraz najwyraźniej rynek osiągnął już stan, w którym

należy nienawidzić gościa, który gra na innej konsoli. Chodź ciekawe jest to, co pisze Paweł z Łodzi. Do tej pory tradycyjnie niezbyt pałali do siebie sympatią zwolennicy PSX-a i Nintendo. Ale cóż to? Czyżby europejska premiera DC-ka miała zjednoczyć te dwie antagonizujące grupy? Być może...

Niestety niewiele osób, krytykując taką lub inna konsolę sili się na dokonanie jakiejś głębszej analizy. W tej chwili jedyne argumenty są takie, że albo ta albo tamta konsola jest zła, bo... jest zła. I tyle. Dlatego należy pochwalić Patryka za jego tekst. Który jednak nie ustrzegł się kilku istotnych błędów. I małej manipulacji faktami.

Po pierwsze - na ostatniej konferencji Sony całkowicie zmieniło swoje podejście do tematu DVD. W sumie nie jest to ważne. Natomiast ważne jest to, że konsola Sony będzie umożliwiać czytanie filmów zapisanych w formacie DVD. Nie wymagając wykorzystania żadnych peryferyjnych urządzeń.

Druga rzecz. Skąd ta informacja na temat gier nie korzystających z napędu DVD? Twórcy gier są zachwyceni możliwością skorzystania z tego medium. Inna sprawa, że przygotowywanie takich gier będzie bardzo czasochłonne (i drogie), ale to już nie nasz problem.

Poza tym nie bardzo ma sens dyskutowanie o gustach. Twoje uwagi i porównania COLIN MCRAE RALLY do SEGA RALLY mają taką samą wagę jak te wygłoszone przez czytelnika z N+13, na którego wypowiedz się powołujesz. Spotkałem się z opiniami osób, które wynoszą CMR ponad jakikolwiek inny wyścig i znam też ludzi, którym nic nie podoba się bardziej niż SR2.

Sam fakt wydawania konwersji gier Segi na PeCety z kolei uznałbym za błąd ze strony Segi, ale z innego nieco powodu. To nie konkurencja dla samej siebie. To czyste samobójstwo. PeCetowe wersje ich wczesnych tytułów - VIRTUA COP czy VIRTUA FIGHTER 2 były tak żałosne i tak potwornie nieprzyjazne użytkownikowi, że mogły jedynie zniechęcić potencjalnych zainteresowanych. Jeszcze do tej pory, za jeden z bardziej nieuczciwych argumentów w dyskusji VF kontra TEKKEN uważa się wyciąganie na światło dzienne PeCetowej konwersji gry Segi.

Moim zdaniem, największa trudność z jaką będzie musiała poradzić sobie Sega, przynajmniej jeżeli chodzi o Polskę, to niechęć posiadaczy PSX-ów. A zważywszy, że sama Sega niezbyt przejmuje się naszym rynkiem, może okazać się, że nie będzie komu forsować tę barierę.

Poza tym cena. Z moich informacji wynika, że w tej chwili kupienie Dreamcasta w Polsce jest możliwe. I wiąże się z wydatkiem rzędu 1500-1600 złotych. Być może cena spadnie za jakiś czas, ale póki co sprowadzanie tych konsol z Niemiec jest dosyć trudne. Najwyraźniej konsola sprzedaje się na zachodzie tak dobrze w detalu, że sprzedawcy nie chcą się bawić w hurt z Polakami.

Co do modemu - to prawda. Sony PlayStation 2 nie będzie miało wbudowanego modemu. Ale będzie oferować gniazda służące do tego modemu podłączenia. Ludzie w Sony tłumaczą ten fakt tym, że nie chcą w tej chwili przygotowywać do wprowadzenia do konsoli modemu o szybkości, powiedzmy 55,600, kiedy za rok standard szybkości może podnieść się nawet i dwukrotnie.

No to tyle na temat Patryka.

A teraz czas na Pawła.

Jest to list reprezentujący stanowisko pewnej grupy naszych czytelników. Z reguły ubierają swoje pretensje i zarzuty w nieco ładniejsze słowa, ale zdarzają się i tak ekspresyjne i elokwentne jak ten Pawła. Który w dodatku, co mu należy oddać, miał odwagę podpisać się imieniem i nazwiskiem. Komentarz pozostawiam wam.

Na koniec jeszcze tylko jedno. Jak na razie nie zapowiada się, żeby Dolphin pojawił się przed 2001 rokiem. Ale co z tego. Można przecież zaczekać dwa lata nie grając w nic oprócz RRT4 i potem zachwycać się nowiutką konsolą. Która już na starcie będzie opóźniona w stosunku do konkurencji o kilka lat. A potem zaczekać jeszcze jakieś dwa na rozkręcenie się firm developerskich i przyzwyczajenie ich do nowych dev kitów.

Na deser porównanie kilku mających niebawem pojawić się konsol. I przestańcie powoływać się na Dolphina. O nim nic jeszcze tak naprawdę nie wiadomo. A w ostatnio udzielanym wywiadzie, Shigeru Miyamoto powiedział, że na razie żadna z gier nie znajduje się jeszcze w fazie produkcji. Dodał też, że biblioteka tytułów na tę konsolę w momencie premiery będzie wynosić około trzech tytułów. Wystarczy dodać do tego

- informację, że firma ArtX jeszcze nie skończyła
- ***projektowania*** chipa graficznego (serca Dolphina) i...

Polygony
- PlayStation 2 - Około 20 milionów na sekundę
- Dolphin - "Będzie tak szybka jak naszych przyjaciół z Sony" - Howard Licoln.
- Dreamcast - Około 3 milionów na sekundę
- Nintendo 64 - Około 150 tysięcy na sekundę
- PlayStation - Około 360 tysięcy na sekundę (bez dodatkowych efektów)

Zegar
- PlayStation 2: 300MHz
- Project Dolphin: 400MHz
- Dreamcast: 200MHz
- Nintendo 64: 93.75MHz
- PlayStation: 33.86MHz

Pamięć
- PlayStation 2: 32MB Direct Rambus RAM
- Project Dolphin: Jeszcze nie wiadomo, ale prawdopodobnie zbliżone do PSX 2
- Dreamcast: 16MB (plus 8MB Video RAM, 2MB Sound RAM)
- Nintendo 64: 4MB (+partycja) Rambus D-RAM (z możliwością rozszerzenia do 8MB)
- PlayStation: 2MB (plus 1MB Video RAM, 512kb Sound RAM)

Memory Bus Bandwidth
- PlayStation 2: 3.2 GB/s (gigabitów na sekundę)
- Project Dolphin: Jeszcze nie znane
- Dreamcast: brak
- Nintendo 64: 500 MB/s (megabitów na sekundę)
- PlayStation: 132 MB/s (megabitów na sekundę)

Źródło: *http://psx.ign.com*

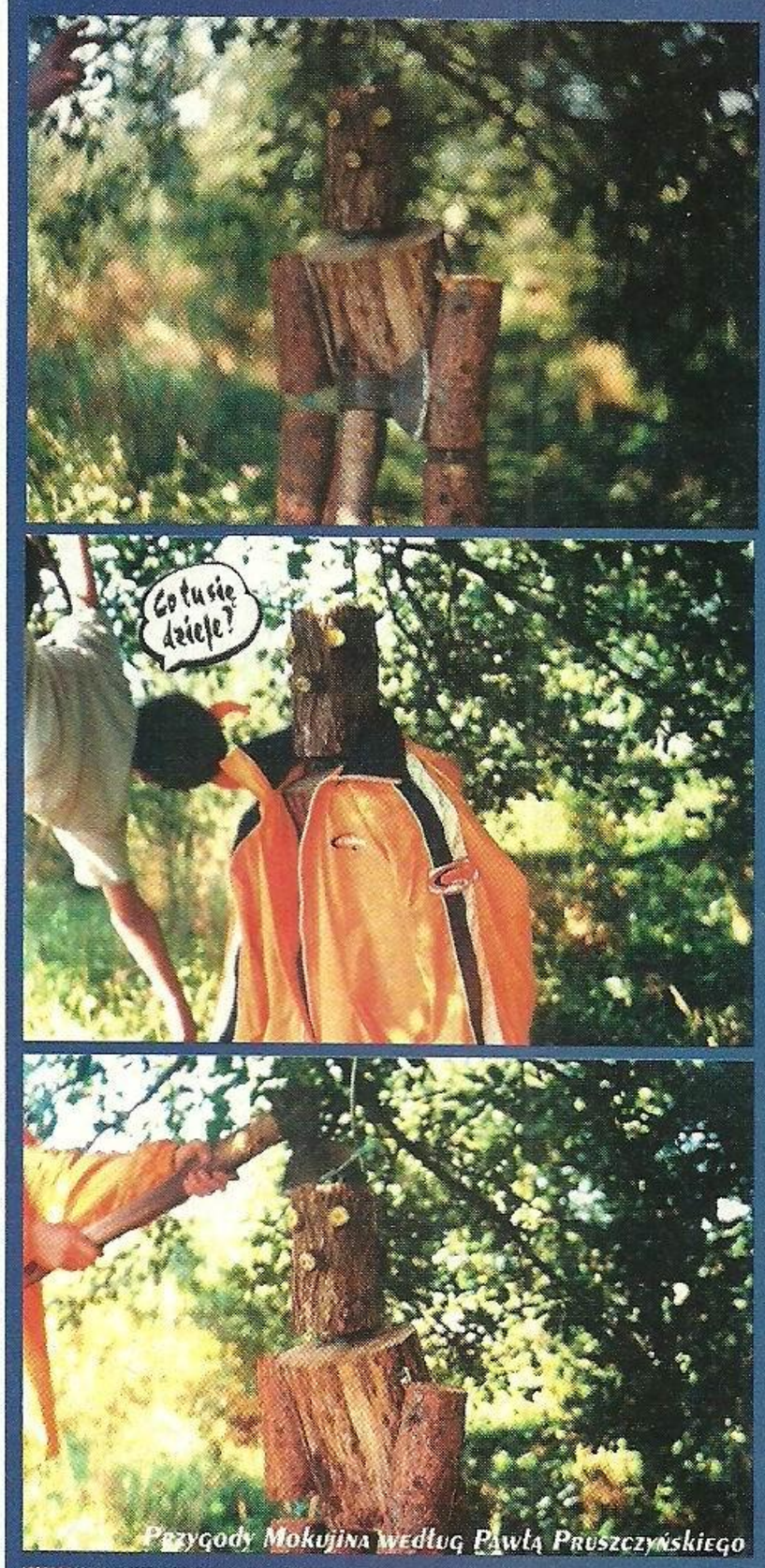
Podsumujmy. W tej chwili Dreamcast jest konsolą o największych możliwościach dostępną na rynku. Można to interpretować jak się chce, ale tylko ślepiec nie zauważy, że gry na DC są ładniejsze niż jakiekolwiek inne gry, które można ujrzeć w akcji na innych znajdujących się w sprzedaży konsolach. Za rok sytuacja być może się zmieni. Ba, raczej na pewno się zmieni. Ale podstawowy skok jakościowy już się dokonał. I SC jest przez nas tak wychwalany nie dlatego, że jeszcze za dziesięć lat będzie najładniejszym mordobiciem jakie kiedykolwiek powstało na ziemi, a dlatego, że to on był zwiastunem nowej generacji mordobić. Przynajmniej jeżeli chodzi o sferę wizualną. Czy gdyby przed DC-kiem pojawił się PSX2 i to na niego wyszedłby SC to ktoś chciałby na niego pluć? Nie. Wtedy nikt nie negowałby jego wielkości. Ale na DC?... Przecież to samo zło. Nawet pomimo, że producentem jest kultowe Namco. I nawet nieważne, że SOUL BLADE, którego sequelem jest SOUL CALIBUR to gra rdzennie PSX-owa. I właśnie na PSX-ie zachwyciła tak wielu ludzi. W tym - mnie.

GIRL POWER

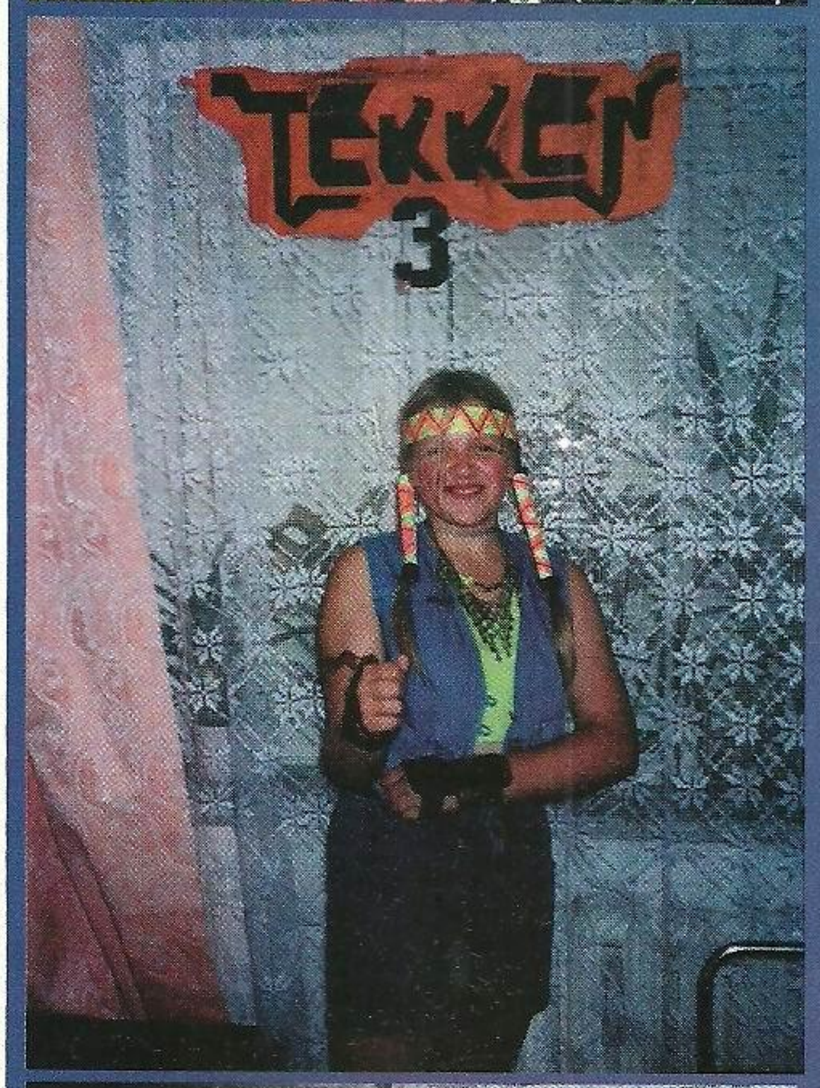
Witam wszystkich zielono i słonecznie. Mam na imię Julia. Chciałabym nawiązać do tematu, tak bliskiego sercu każdego gracza, który poruszyła Aleksandra w liście w N+14. Chodzi mi tu oczywiście o problem dziewczyny grającej w Tekkena. Sama jestem maniakalna fanatyczką tej prześwietnej gry. Gram w nią codziennie, głównie z moim przyjacielem - Patrykiem, czasem z kumplami. Ale czuję się trochę osamotniona. Nigdy nie spotkałam dziewczyny grającej dobrze. Wiem, że takie istnieją. Niestety - nie w moim mieście (choć może się mylę...). Proszę, ujawnijcie się. Jeśli tak jak ja, uważasz że Tekken nie ma sobie równych napisz do mnie. Chętnie nawiążę z tobą kontakt. A jeśli chodzi o naśmiewających się gburów, to uważam, że chyba nie wiedzą po co została stworzona ta gra. Na pewno nie po to, aby pokazywać swoją wyższość, gnębić i mieszać z błotem przeciwnika. Gry służą do czerpania przyjemności i mnóstwa dobrej zabawy.

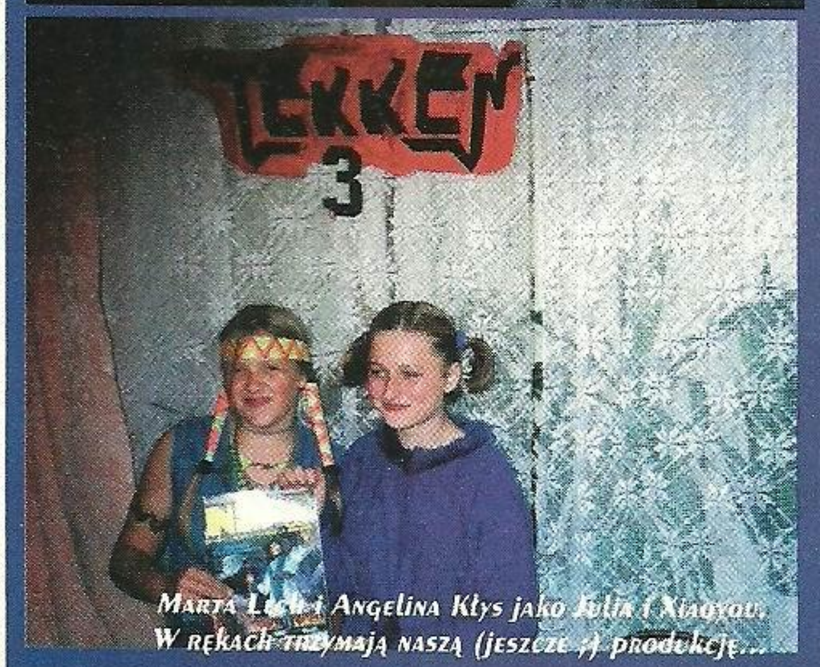
Mój adres: Julia
Ul. Chełmińska 67/25
86-300 Grudziądz

Z braku miejsca jeszcze adres do Natashy Hyers, która również chce nawiązać korespondencję z koleżankami kochającymi gry. I walczącymi o równouprawnienie płci w salonach gier. Powodzenia dziewczyny!
Urszula Lipska
Ul. Bosmańska 34
76-153 Darłówko



Przygody Mokujina według Pawła Pruszczyńskiego



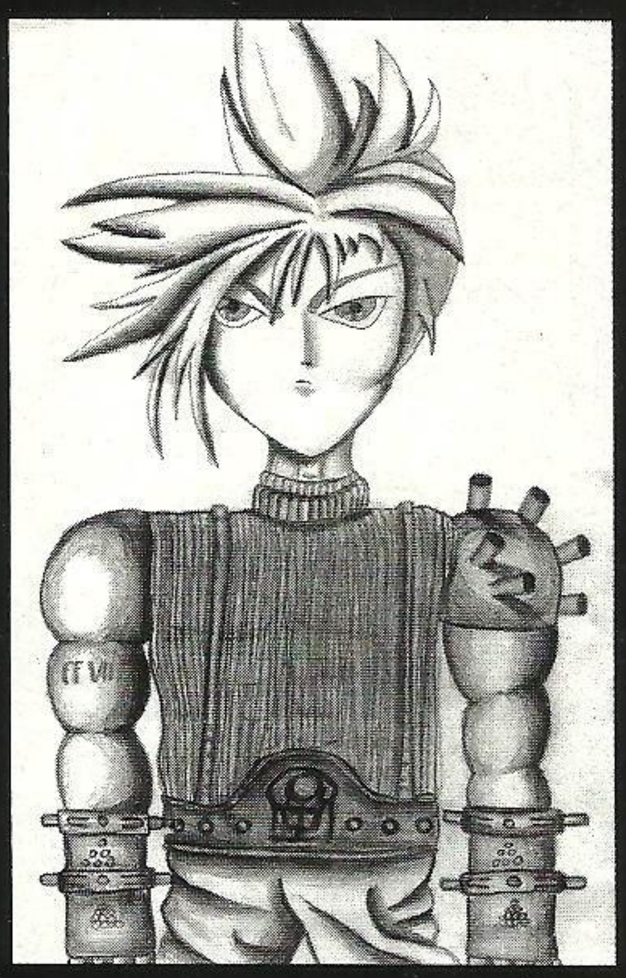


Marta Lech i Angelina Kłys jako Julia i Xiaoyu. W rękach trzymają naszą (jeszcze ;) produkcję...

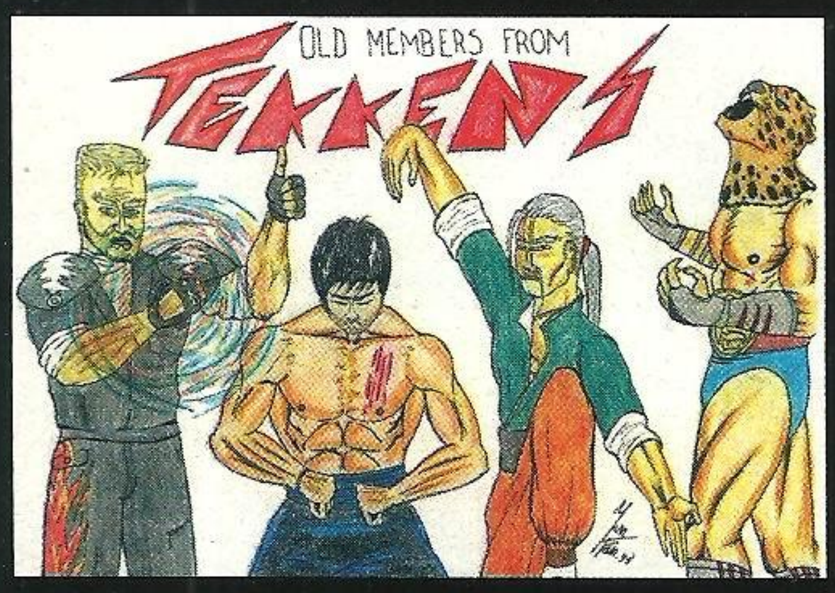
Galeria NEO PLUS

Tomek Fryszkiewicz aka Fryta

Ariel Suliga

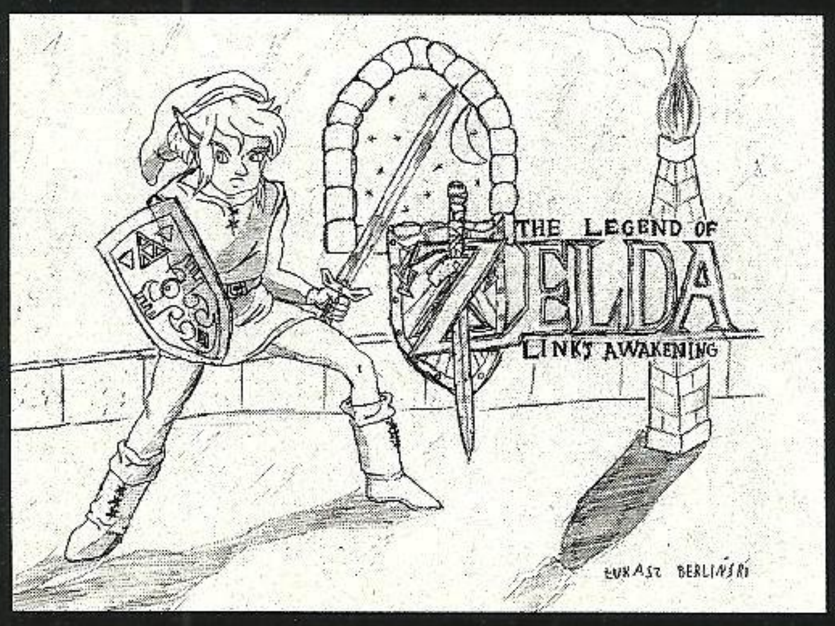


Nasz Człowiek JunFan - Miłosz Bagiński



Paweł Piotrowski

Łukasz Berliński



KONKURS MGS: ROZWIAZANIE

Rozwiązujemy konkurs METAL GEAR SOLID. Pytanie konkursowe brzmiało: Jak nazywa się oddział, przeciwko któremu waczy Solid Snake? Otrzymaliśmy sporo kartek i w zasadzie nie było pomyłek. Prawidłowa odpowiedź brzmiała: FoxHound

Nagrody wylosowali:
Kuba Kocięba z Grójca
Łukasz Bogaj z Łodzi
Paweł Łukasik z Janowa
Dariusz Schabowski z Pionek
Bartek Sarwecki ze Świnoujścia

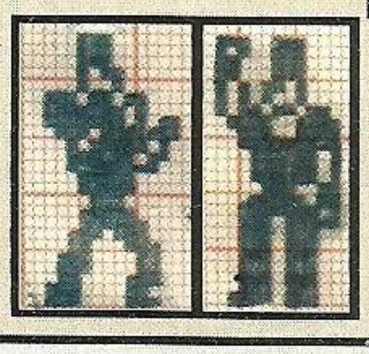
Gratulujemy i dziękujemy

KONKURS: PIKSELOZA RULEZ

Mamy dla was kolejny mini- konkursik o nazwie PIKSELOZA, w którym można wygrać: POCKETSTATION

Rzecz jest prosta: skaczecie do sklepu po blok techniczny i projektujecie na nim pięć swoich ulubionych postaci z gier video - tak, jakby wyglądały po wrzuceniu do PocketStation. Obowiązuje tylko jedna reguła: postacie muszą składać się z małych kwadracików czyli Pikseli) i nie mogą być większe niż 3x3 centymetra. Debeściak wygra Pocketstation.

Oto przykładowe projekty Paula Phoenixa, autorstwa Rafała Gumińskiego, któremu dziękujemy za inspirację.

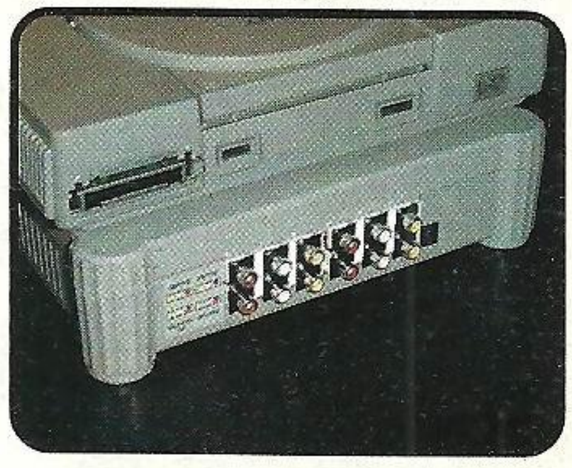


Kontakt: Manta, ul Rysy 33. 02-828 Warszawa, tel: 643-54-20

Cooling System

Czasem zdarza się zasiąść nad konsolą na dłużej. Z doświadczenia wiemy, że 16-godzinne sesje zdarzają się nie tylko hardcore'owym graczom...

Wtedy często wychodzi na światło dzienne oszczędność producentów konsol, którzy to by, obciąć koszty pozbawili je urządzeń chłodzących układy silnie narażone na przegrzanie - jak choćby układy scalone. Częstym skutkiem przegrzania się konsoli jest zawieszanie się gry - a tego chyba po 16 godzinach ciężkiej pracy nie chciałby doświadczyć nikt. Z pomocą przychodzi Cooling System.
Jest to podstawka pod konsolę, na którą nałożyć można trzy konsole: PlayStation, Nintendo 64 i Saturna. Po podłączeniu zasilacza do gniazdka wysokiego napięcia zaczyna się jazda - wiatrak umieszczony na dole pompuje powietrze chłodząc konsolę od spodu. Bogatsza wersja Cooling System spełnia dodatkowo jeszcze dwie funkcje - po pierwsze, w pudle znajduje się rozgałęziacz sygnału TV - to znaczy, że mając np. trzy konsole możemy podpiąć je bezpośrednio do Coolera, z niego wyprowadzić kabelki do TV i potem już tylko zmieniać źródło sygnału przyciskami z przodu, bez potrzeby przekładania kabli. Wbudowano też tam wzmacniacz i głośniczki. Prostsza i odpowiednio tańsza wersja Cooling System pozbawiona jest wzmacniacza, głośników i rozgałęziacza TV. Fajny sprzęt. **Chest Rockwell**



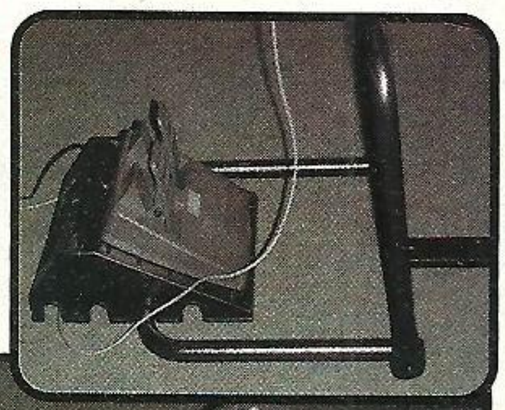
Fighter Movie Card

Nowa karta MPEG pozwalająca oglądać na PlayStation filmy zapisane w formacie Video-CD pozbawiona jest błędów swoich poprzedników.

Przede wszystkim nie trzeba już przekładać płytek, gdy chce się odpalić film - koniec z blaszkami, sprężynkami i tym podobnymi utrudniaczami, które były plagą poprzednich urządzeń tego typu. Drugą kapitalną sprawą jest pilot, który w połączeniu z urządzeniem odbiorczym wkładanym w slot karty pamięci pozwala na dużo większą wygodę w sterowaniu urządzeniem. Wszystko współpracuje ze sobą dość dobrze i nie sprawia kłopotów. **Rock Harders**

Driving Seat

Fajnie gra się w wyścigi samochodowe przy użyciu kierownicy. Często jednak spory problem stanowi odpowiednie zamocowanie jej...



... do stołu, biurka, krzesła, barku i wszystkiego innego, co znajduje się w normalnym donu. Krzesło Driving Seat stara się rozwiązać ten problem - jest to bowem wykonane z plastiku oparcie dla pleców oraz metalowy stelaż służący do umocowania przed sobą kierownicy i pedałów. Sporo rzeczy można tu regulować odpowiednio do wzrostu gracza.
Urządzenie jest składane i po złożeniu nie zajmuje wiele miejsca. Producent chwali się na pudełku, że DS będzie pasować do wszystkich znajdujących się na rynku kierownic. Minusem może być spora cena tego wynalazku, oscylująca w granicach 500 złotych. No, ale coś za coś.

Chest Rockwell

WSZĘDZIE TANIO ALE W ULTIMIE NAJTANIEJ!!

akcesoria do PlayStation

z Kartą Klubową -15%

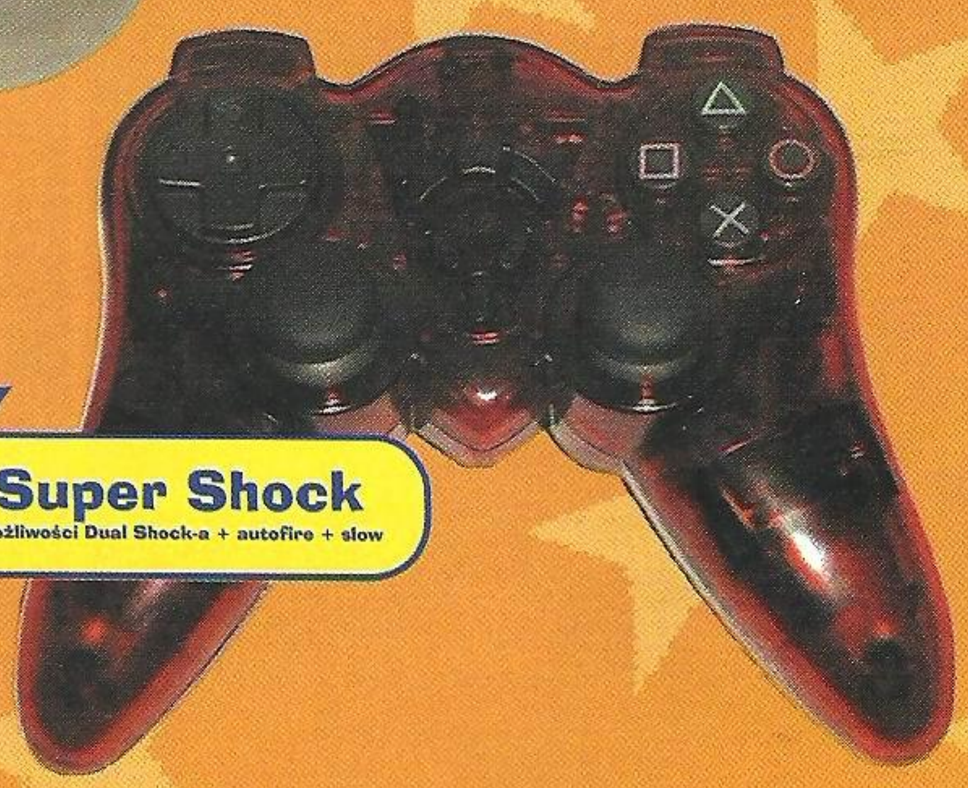
karta pamięci 15 bloków **35,90**

karta pamięci 120 bloków **75,90**

karta pamięci 30 bloków **65,90**
niekompresowana

Multi Player Adapter **129,-**

mysz **65,90**



Super Shock **89,-**
możliwości Dual Shock-a + autofire + slow

pistolet Panther **99,-**
kompatybilny ze wszystkimi standardami

pedał do pistoletu Panther **39,-**
(opcjonalnie)

link kabel **29,90**
do połączenia konsol

Game Hunter Pro **69,-**
możliwości Action Replay
2 razy więcej miejsca na kody

Warszawa:
„ULTIMA" Sklep i sprzedaż wysyłkowa:
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
pon.-pt. 10.00-18.00
sob. 10.00-15.00

Radom:
„NIKO" Sklep
ul. Reja 3, tel. (0-48) 363-83-03
pon.-pt. 10.00-18.00, sob. 11.00-17.00

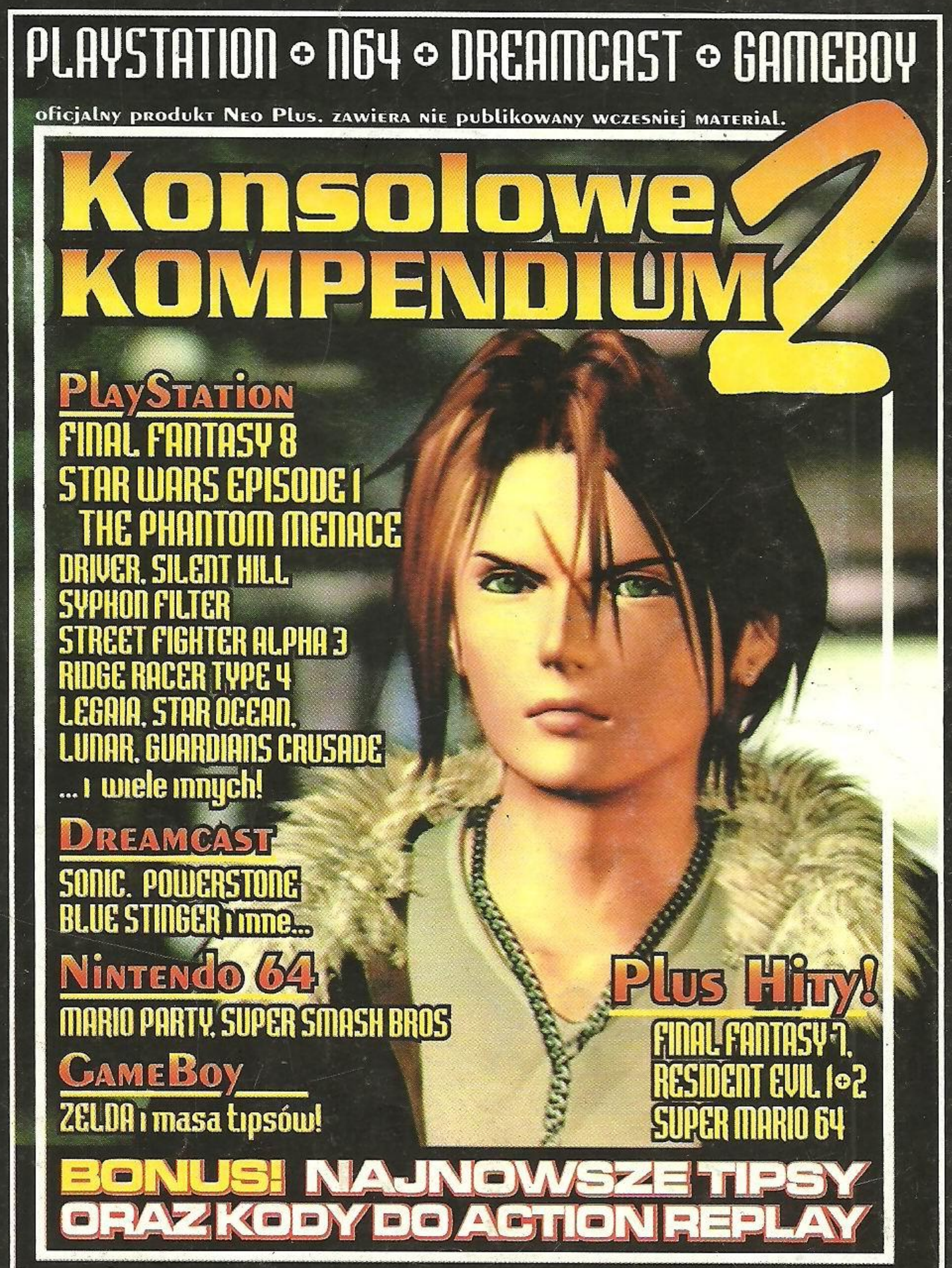
PlayStation. NINTENDO64 Dreamcast CD-ROM

Konsolowe Kompendium Dwa!

Najbardziej szczegółowe opisy do kilkudziesięciu najlepszych gier na PlayStation, Nintendo 64, Dreamcasta i GameBoya!

FINAL FANTASY 8
STAR WARS: EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE
STAR WARS: EPISODE 1 RACER
STAR WARS: ROGUE SQUADRON
SYPHON FILTER
SILENT HILL
RIDGE RACER TYPE 4
DRIVER
GTA LONDON 1969
STREET FIGHTER ALPHA 3
GUARDIAN'S CRUSADE
LEGEND OF LEGAIA
LUNAR: SILVER STAR STORY
SHADOW MADNESS
STAR OCEAN
KENSEI: SACRED FIST
HOUSE OF THE DEAD 2
SUPER MARIO 64
RESIDENT EVIL 1
RESIDENT EVIL 2
DINO CRISIS
MARIO PARTY
SONIC ADVENTURE
POWERSTONE
MARVEL vs CAPCOM
BLUE STINGER
ZELDA na GAMEBOYA
+ niespodzianki...

a także...
TIPS&TRICKS
HISTORIA SEGI i NINTENDO
KODY DO ACTION REPLAY
RYSUNKI CZYTELNIKÓW



Ponad 300 stron poradników - zamów już dziś!
Kupon zamówienia na stronie 77